

Games

meistgekauft PC-Spiele-Magazin

CD-ROM
& Mag

DM **9,90** mit CD-ROM **Nr. 1**

Rauchende Colts

Outlaws

Heiße Duellen im Wilden Westen

3D-Action von LucasArts

Jedi Knight

Der Höhepunkt des Star Wars-Jahres



32 SEITEN

Bonusheft mit Anleitungen
zu allen Spiele-Demos!

HIGHLIGHTS AUF DER CD-ROM

X-MEN

Acclaims klassisches Beat 'em
Up für ein bis zwei Spieler

EXTREME ASSAULT

Spielbare Demoversion

INTERSTATE 76

Zwei Episoden des Road
Movies voll spielbar

Computer
CD-Qualität:
sehr gut
TESTSIEGER

486 • MAUS • CD-ROM • SOUNDKARTE

MIT CD-ROM



UEFA Champions League 1996/97, Interstate 76 und C&C2: Gegen-
angriff im Test. Alle aktuellen 3D-Grafikkarten im Vergleich.

MULTI COVER ges. geschätzt: Hersteller U.E. Sebold Verpackungen GmbH, Nürnberg



4 391278 209902

06



SPIELSPASS 81%
 „Gratulation zu dieser gelungenen Umsetzung
 des Rallye-Sports!“ PC GAMES 11/96

**... UND SIE DACHTEN,
 SIE KÖNNTEN AUTOFAHREN ...**



**DANN
 PROBIEREN SIE'S
 DOCH MAL MIT
 DER NEUEN
 STRECKEN-CD**

**TESTEN SIE IHR FAHRERISCHES KÖNNEN IN DIESER
 RENNSPORTSIMULATION**

Mit X-tra Strecken ab sofort
 in die nächste Runde

10 neue Strecken mit
 halbsbrecherischen Kombinationen aus
 rasanten Sprintstrecken,
 Wüstenpisten, Haarnadelkurven,
 Tunnel, verrückten Sprüngen,
 schnellen Wetterwechseln u.v.m.

Benötigt Rallye Racing 97 Vollversion

Die ultimative Herausforderung
 für alle Rallye Racing Fahrer !!!



**EMPFOHLEN VON
 WALTER RÖHRL**

SOFTWARE 2000



Das kommt heraus, wenn sich fünf wackere Redakteure einen Tag lang in ein Büro einschließen und dort über Sinn und Unsinn einiger Wertungskasten-Details philosophieren: ein neuer Wertungskasten. "Schuld" daran sind die zwei wichtigsten Trends 1997 – namentlich Multiplayer-Features und 3D-Grafikkarten. Doch welche Konsequenzen hat dieser "Frühjahrsputz" im einzelnen? War's zu Wing Commander-Zeiten der 386er, so sind es heute 3D-Beschleuniger, die von immer mehr Top-Spielen schlichtweg vorausgesetzt werden. Aus einem lange Zeit belächelten Hype ist eine Unumgänglichkeit geworden, die morgen schon so selbstverständlich sein wird wie heutzutage eine Soundkarte. Für Nachschub ist jedenfalls gesorgt: Tagtäglich erreichen uns Bekennerschreiben von Spieleherstellern, die spezielle Versionen bzw. entsprechende Treiber ankündigen. Wer testhalber eine solche Karte einbaut und damit Formel 1 oder Tomb Raider ausprobiert, wird nicht mehr freiwillig zu seiner "Alten" zurückkehren wollen. Grund genug also, den Wertungskasten um die Abteilung "3D-Support" zu ergänzen. Und weil wir gerade dabei sind: In einem großangelegten Test haben wir die populärsten Platinen einem Vergleichstest unterzogen – Ergebnisse ab Seite 164.

Thema Multiplayer: Ab sofort wird explizit aufgeschlüsselt, wie viele Personen via Modem, Netzwerk,

Internet bzw. an einem PC gleichzeitig spielen können. Unter "Required" bzw. "Recommended" finden Sie zusätzlich die Angabe, wieviel MB an Festplattenplatz ein Programm mindestens verputzt und ab welcher installierten Datenmenge es sich angenehm spielen läßt. So können Sie auf einen Blick Megabyte-Monster vom Kaliber eines Bundesliga Manager '97 entlarven.

Mit den neuen Einträgen "AMD" und "Cyrix" tragen wir außerdem einer Flut von Leserbriefen Rechnung, denn NHL Hockey '97 und Sega Rallye sind offenbar nur die Spitze eines Eisberges namens "Inkompatibilität mit AMD- und Cyrix-Prozessoren". Aufgrund der nicht gerade unbedeutenden Verbreitung dieser Chips werden wir in unserem redaktions-eigenen Testlabor zukünftig JEDES Spiel – von der "harmlosen" Wirtschaftssimulation bis zu heiklen 3D-Action-Titeln – ZUSÄTZLICH auf uneingeschränkte Funktionstüchtigkeit testen.

Wir hoffen, Ihnen mit diesen kleinen Reformen zukünftig noch mehr geballte Information und konkretere Kaufberatung zu bieten. In diesem Sinne wünschen wir Ihnen einen sonnigen Wonnemonat und viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe!

Ihr PC Games-Team



INHALT

RUBRIKEN

Charts	100
Coming Soon!	106
Coming Up!	170
Impressum	104
Inserentenverzeichnis	104
News	8
Postscript	67
Referenzliste	102
Support	104
What's up?	3

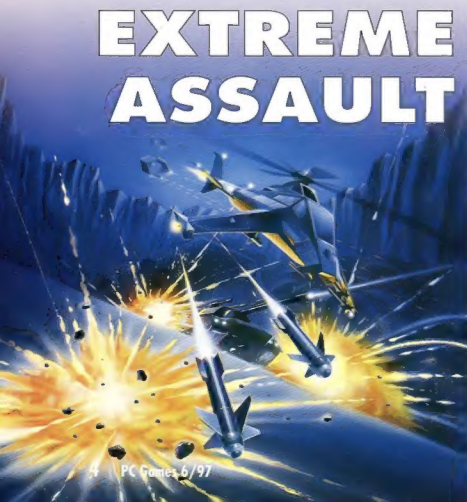
PREVIEWS

Anstoß 2	40
StarCraft	30
WarCraft Adventures	32
Dark Reign	36
Jedi Knight	24

REVIEWS

3D Ultra Minigolf	126
Banzai Bug	156
Batman Forever	144
Bug Too	156
C&C2: Gegenangriff	114
Extreme Assault	44
Harvest of Souls	52
Imperium Galactica	116
Independence Day	156
Interstate 76	62
Into the Void	146
Iron & Blood	156
Lomax	140
M1A1 Abrams	138
Marble Drop	118
Mind Grid	158
Moto Racer	142
Need for Speed 2	54
Outlaws	120
Pandemonium	152
Puzzle Bobble	158
Re-Loaded	136
Redneck Rampage	130
Scarab	158
Speedster	150
Star Command	128
Star Trek: Generations	56
Test Drive	154

EXTREME ASSAULT



Mit ihrer fantastischen 3D-Engine zeigt Blue Byte allen Kritikern deutscher Spieleschmieden, was eine Harke ist. Schneller Bildaufbau, 65.000 Farben und zahlreiche Transparenzeffekte lassen so manchen Konkurrenten aus Übersee vor Neid erblassen. Bei all der Grafikpracht haben die Designer das Spiel nicht vergessen und packen zahlreiche spannende Level und eine gelungene Steuerung zu einem wahren Action-Highlight zusammen.

Time Warriors	134
Toy Story	158
UEFA Champions League 1996/97	108
X-Men	148
Yoda Stories	50

SPECIAL

Interview - Sid Meier	160
Interview - Simon Woodroffe	162

HARDWARE

3D-Grafikkarten im Test	164
-------------------------	-----

PERISCOPE

Black Dahlia	22
Trespasser: Jurassic Park	20

COMPETITION

Have a NICE Day	18
-----------------	----

TIPS & TRICKS

Bundesliga Manager 97	848
C&C2: Gegenangriff	840
Das Schwarze Auge 3	852
Krush, Kill 'n' Destroy	846
Kurztips	859

CD-ROM

Dies ist der Inhalt der „normalen“ CD-ROM. Die CD-ROM der PC Games Plus für DM 19,80 enthält die Vollversion von The Hive. Aufgrund des enormen Platzbedarfs dieser Vollversion befinden sich auf der PC Games Plus in diesem Monat keine Demos, Patches und Specials.

Demos

3D Ultra Minigolf • Aaron vs. Ruth • Battlesport • Darklight Conflict • Earth 2140 • Enemy Nations • Extreme Assault • FIFA Soccer Manager • Interstate 76 • NBA Jam Extreme • NCAA Basketball Final Four 97 • Power F1 • TestDrive: Offroad • Theme Hospital • Toy Story • X-Car: Experimental Racing • X-Men • Yoda Stories Desktop Adventures

Updates

Bleifuß 2 V1.11 • Bleifuß 2 V1.11 • Bundesliga Manager 97 V1.35 • Daggefall

V1.07.212 • Das Gewehr V1.03 • Das Hexagon Kartell V1.03 • DSF Fußball Manager V1.1 • MDK Direct3D-Patch • MDK DOS-Patch • MDK Win95-Patch • Risiko Patch • Silent Hunter V1.11 • Steel Panthers V1.2 • Tilt V1.01 • Vermeer V1.1 • WarWind V1.2

Specials

AOL-Software V3.0i • PC Games Reportage • Direct-X 3.0 • SimCity 2000 - Theme Pack für Win95 • Teamchef • Der Editor • Kleinanzeigen • Tips & Tricks • Command & Contact • Leser-Software



142 MOTO RACER

Wer glaubte, schnelle Rennspiele mit Motorrädern gebe es nur in Spielhallen, muß umdenken. Moto Racer der französischen Entwickler Delphine besticht durch rasante 3D-Grafik, clevere Gegner und eine exakte Steuerung. Acht abwechslungsreiche Strecken und die Netzwerkoption versprechen Langzeitmotivation.



114 C&C 2: GEGENANGRIFF

Command & Conquer die nächste: Mit dem Gegenangriff liefert Westwood neues Futter für ungeduldige Feldherren. Acht neue Missionen pro Seite sowie vier geheime Missionen enthält die Zusatz-CD, auf der auch noch 100 Mehrspieler-Karten enthalten sind. Ob das Strategie-Pack hält, was es verspricht, lesen Sie ab Seite 114.



164 3D-GRAFIKKARTEN

Mit welcher 3D-Karte laufen künftige Spiele am besten? Diese entscheiden die Frage haben wir uns auch gestellt und acht 3D-Beschleuniger einem praktischen Härte-test unterzogen. Welche der Kandidaten durchgefallen sind und welche Karten sich für die Zukunft empfehlen, erfahren Sie in unserem Hardware-Special ab Seite 164.

— SOLDATEN DES 27. JAHRHUNDERTS KENNEN NUR EIN GESETZ:

— IHREN BEFEHL.

— EINHEITEN HALTEN DAHER IHRE BEFOHLENE GEFECHTSFORMATION.

— ENTWEDER BIS SIE NEUE ORDER GEBEN—

— ODER NIEMAND MEHR DA IST, SIE ZU EMPFANGEN.

WELTEN BRECHER FORMATION

ACTIVISION



N AUS EINANDER.
VEN NICHT.

DARK REIGN™
THE FUTURE OF WAR

BOMICO

Im Exklusiv-Vertrieb von: **ENTERTAINMENT SOFTWARE** <http://www.bomico.com>

Action-Sportspiele Jump & Runs

Oliver Menne
schreibt über
freiwendende
Ressourcen



In diesem Monat überraschten gleich zwei Spiele durch sogenannten schnelle Engines. Sowohl **Extreme Assault** (Blue Byte) als auch **Moto Racer** (Electronic Arts) zaubern in angenehmer Geschwindigkeit sensationelle Grafiken auf den Monitor – und das auch ohne 3D-Unterstützung! Beide Spiele zeigen, daß die zum Teil noch recht kostenintensiven Zusatzkarten nicht unbedingt erforderlich sind – vorausgesetzt, man entwickelt eine saubere Engine und verläßt sich nicht auf einen Geniestreich der Hardwareindustrie.

Daß den 3D-Karten die Zukunft gehört, steht sicherlich außer Frage. Anstatt aber nun die Spiele hinzuschustern, sollte man sich jedoch eher überlegen, wie man die freigeordneten Ressourcen noch besser nutzen kann.

„Wir machen weiter wie bisher, die Hardware wird's schon richten“, kann auf Dauer nicht die Devise sein. Wenn sich die Branche weiterentwickeln soll, dann darf nicht nur der Anspruch an die Grafik, sondern muß auch der an die Spielinhalte steigen.

Verkauften sich Actionspiele noch vor zwei Jahren sehr viel besser als Strategiespiele, so hat sich das Bild mittlerweile umgekehrt. Viele Spieler wollen nämlich nicht nur ihren Zeigefinger, sondern auch ab und zu ihr Köpfchen bei einem Computerspiel einsetzen.

Diese beiden Komponenten unter einen Hut zu bringen, sollte knapp 20 Jahre nach der Erfindung des Computerspiels durchaus möglich sein. Sobald sich 3D-Zusatzkarten durchgesetzt haben, könnten genügend Rechenkapazitäten freierwerden, um die Intelligenz von Computergegnern – und damit ist nicht der Schwierigkeitsgrad gemeint – noch weiter zu verbessern.

Atomic Bomberman

Neuauflage des Klassikers



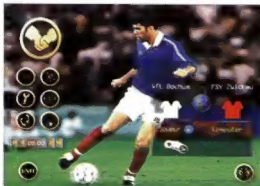
Das Spielprinzip von Atomic Bomberman hat sich seit 1985 kaum verändert. Sie müssen versuchen, die Gegner durch geschicktes Legen von Sprengladungen in die Luft zu jagen...

Seit 1985 treibt Bomberman sein Unwesen auf diversen Systemen. Das Konzept ist damals wie heute genial: Man steuert einen bombenlegenden Roboter und muß versuchen, durch geschicktes Platzieren explosiver Sprengladungen seine Gegner vom Spielfeld zu fegen. Bei Atomic Bomberman können bis zu zehn Spieler über Netzwerk bzw. Modem gleichzeitig in die Schlacht ziehen. Verbesserte Grafik mit geschliffener Animation und ein Level- bzw. Charakter-Editor sollen die Faszination Bomberman wieder einmal aufleben lassen.

Sean Dundee...

...World Cup Football

Die französische Spieleschmiede hat mit Sean Dundee World Cup Football ein interessantes Fußball-Spiel in der Mache. Mehr als 350 Vereins- und Nationalmannschaften stehen im Spiel zur Verfügung, gespielt wird in der Halle oder auf dem Feld. Für rea-



Selbst erfahrene Fußballjunkies werden bei diesem Spiel die Hosen runterlassen.

listische Animationen sorgt auch bei World Cup Football die Motion Capturing-Technologie. In der ab Mai erhältlichen Verkaufsversion sollen außerdem verschiedene Multiplayer-Modi vorhanden sein.

Tomb Raider

Offizielles Lösungsbuch



Jetzt erhältlich: das offizielle Lösungsbuch.

Das offizielle Lösungsbuch zu Tomb Raider ist nun erhältlich. Das 164 Seiten starke Werk umfaßt alle Level einschließlich der verborgenen Geheimräume. Mehr als 1400 Screenshots erklären die einzelnen Puzzles sehr detailliert, kurze begleitende Texte umschreiben die Situation. Bestellt werden kann das 29,95 DM teure Lösungsbuch über Telefon: 040/85171590 (Montag bis Freitag: 14-18 Uhr) oder per Fax: 040/85171591

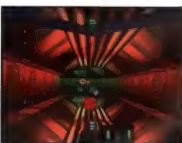
Terracide

Attack from Mars

Von Eidos Interactive kommt der 3D-Shooter Terracide. Die Story ist bei dem Titel naheliegend: Fiese Außerirdische greifen wieder einmal die Erde an, der Spieler ist die letzte Hoffnung der Menschheit. Gespielt wird wahlweise aus der Ich-Perspektive oder aus einer Außenansicht. Über sieben Raumschiffe, die sich in 20 Level unterteilen, gilt es von den extraterrestrischen Eindringlingen zu befreien. Terracide wird über Netzwerkoption (16 Spieler) und Unterstützung für 3D-Grafikkarten verfügen.



Vor allem die Lichteffekte sind bei Terracide sehr beeindruckend.



Durch die Unterstützung von 3D-Grafikkarten kann Terracide mit phantastischen Grafiken aufwarten.

Telegramm

Mindscape arbeitet an einer neuen Version von Megarace 2, die nun auch MMX unterstützen soll. Auch Azrael's Tear soll für die neue Technologie umgesetzt werden +++ Das Kölner Unternehmen bit-lab produziert John Sinclair: The Evil Attacks, das Spiel zur gleichnamigen TV-Serie +++ Megamedia konnte für den Soundtrack zu Outlaw Racers den Miami Vice-Musiker Jan Hammer verpflichten +++



MEDIUM

BIG PACK

Your way to flavor.



NEW

Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

Adventure & Rollenspiel & interaktiver Film

Thomas Borovskis
findet eine Leiche



„Adventure & Rollenspiel & interaktiver Film“ – ein schönes Thema, nicht wahr? Vor drei oder vier Jahren machte diese Unterscheidung in drei Bereiche tatsächlich noch Sinn. Wenn ich mich richtig erinnere, zeichnete sich damals nämlich eine **Zweiteilung des Adventure-Genres** ab. Auf der einen Seite standen (und stehen immer noch) die klassischen Adventures mit ihrem typischen Inventory, gezeichneten Grafiken und vielen knackigen Puzzles. Andererseits kamen damals auch die ersten „Interaktiven Spielfilme“ auf. Die unverkennbaren Merkmale eines interaktiven Films waren verschwerend **voluminöse Videoclips** und eher **bescheidene Rätsel** – nur an wichtigen Stellen durfte der Spieler tatsächlich eine Entscheidung treffen. Während Hersteller wie Origin sich diese Genrebezeichnung mittlerweile einfach so zurechtbiegen, wie sie wollen (Wing Commander IV ein interaktiver Film?), ist das Genre in Wahrheit **schon lange tot**. Wegen der Unvereinbarkeit von flüssig ablaufenden Videoclips und echter Interaktivität wurde der interaktive Film als **eine Art Notlösung** geschaffen. Heute, da superschnelle Pentiums selbst im SVGA-Modus noch flüssige 3D-Grafiken ermöglichen, müssen bei Videoeinlagen in Adventures keinerlei spielerische Abstriche mehr gemacht werden. Deshalb ist dieses Provisorium inzwischen zeitlich so überflüssig wie das Telefonmonopol oder die Gewerbesteuer. Das Genre ist tot, und das Begräbnis findet in genau einem Monat auf dieser Seite statt. Außer der neuen Überschrift (jetzt: „Adventure & Rollenspiel“) wird sich am Inhalt natürlich nichts ändern...

Return to Krondor

Noch im Sommer fertig

Nachdem Sierra die Namensrechte für sein Rollenspiel **Betrayal at Krondor** vor geraumer Zeit an **7th Level** abgetreten hat, kündigt der amerikanische Hersteller in Kürze eine Fortsetzung an. In der Fantasy-Welt von **Erfolgsautor**



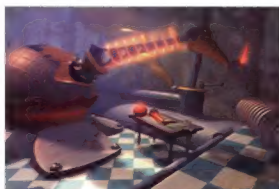
Deutlich verbesserte Grafik und ein neues Kampfsystem: **Return to Krondor**

Raymond E. Feist („The Riftwar Saga“) steuert der Spieler gleich zwei Charaktere aus der Buchreihe: namentlich **Jimmy the Hand** und **William conDoin**. Nach Angaben von **7th Level** wird das Gameplay von **Return to Krondor** **große Ähnlichkeiten** mit dem seines Vorgängers haben. Die frei begehbare Welt wird grafisch aber bedeutend besser aussehen – dynamische Kameraperspektiven und echtzeitberechnete 3D-Grafiken sollen den Erfolg des Projektes garantieren. Spürbare Verbesserungen wird es auch beim Kampfsystem geben: Über **50 Zaubersprüche**, ein Smart-Cursor-System (was ist das?) und mehr als **100 animierte Kampfszenen** sind die wichtigsten Eckdaten.

Of Light & Darkness

Surrealistische Grafiken und irre Story

Wer Steven Kings Buch „Das Bild“ gelesen hat, wird sich nicht wundern: Als Mike und seine Schwester Serin ein eigenartiges Gemälde eines französischen Künstlers genauer ansehen, werden sie plötzlich in die **gezeichnete Welt** „hineingezogen“. Das fremde Land besteht aus sieben verschiedenen Zonen mit insgesamt über **60 Locations**. Auf ihrer Reise zurück in die Realität treffen Mike und Serin auf zahlreiche illustre Charaktere und knifflige Puzzles. Das Grafikadventure „Of Light & Darkness“ wird in Amerika von Interplay veröffentlicht und soll Mitte des Jahres auch in Deutschland erhältlich sein. Was



Of Light & Darkness ist ein Adventure, bei dem vor allem auf die Präsentation Wert gelegt wurde.

The Space Bar

Neues Adventure vom Infocom-Meister



In der **Space Bar** erfährt man die Lebensgeschichten einiger Aliens.

Kein geringerer als **Steve Meretzky** selbst (Per Anhalter durch die Galaxis, Zork Zero etc.) steht hinter der Entwicklung des Grafikadventures „The Space Bar“. Rocket Science Games' **verrücktes Spiel mit SciFi-Hintergrund** ist in Amerika bereits erhältlich, während die deutsche Vertriebsfrage zum Redaktionsschluss noch offen war. In Anbetracht des ungewöhnlichen Spielkonzeptes wäre es aber wirklich schade, wenn sich kein deutscher Distributor finden sollte. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines **außerirdischen Cops**, der den Mord an einer Kollegin aufklären muß. In einer schummerigen Welt raumbar trifft er auf die verschiedensten Aliens, die ihm während der Verhöre ihre skurrilen Lebensgeschichten erzählen. Das Tolle daran: Diese kleinen Episoden werden vom Spieler nicht nur passiv miterlebt, sondern aus der **First-Person-Perspektive** auch selbst gesteuert. Das Adventure präsentiert sich mit einer Zork-Nemesis-ähnlichen 360°-Bewegungs-Engine.

THE LAST EXPRESS

DM 99,95

(Unverb. Preis)

Das neue Adventure von Jordan Mechner,
dem Schöpfer von "Prince of Persia"

Deutsche Version, für
Windows '95
und PowerPC mit MAC OS



Der Zug ist abgefahren!

Ein Mord im Express von Paris nach Konstantinopel. Und Sie müssen ihn aufklären, bevor der Zug sein Ziel erreicht hat - oder Sie als Schuldiger verhaftet werden ...

Der Kriminalthriller mit völlig neuem Grafikkonzept in einer Atmosphäre des gegenseitigen Mißtrauens im Dampflokzeitalter Europas!

Gewinnen Sie eine von fünf Bahnkarten in 1. Klasse. Schicken Sie die Antwort auf die folgende Frage bis zum 30. September 1997 an:

Fake, G. GmbH, Stichwort "Express", Postfach 1553, 33245 Gütersloh

Der Gewinner ist ausgeschieden.

und löst die Preisfrage:

Wie heißen die fünf großen Städte, durch die "The Last Express" von Paris nach Konstantinopel kommt?

PC Joker Hit: 87%

"Ein Programm, das einen wünschen läßt, Tage und Nächte nur dafür Zeit zu haben."



PC Player: 4 von 5 Sternen

Simulationen & Rennspiele & Flugsimulationen

Harald Wagner
nimmt Abschied
vom Textmodus



Bis in die Mitte der achtziger Jahre waren Computerspiele im Textmodus noch gang und gäbe, vierfarbige Standbilder wurden noch mit heruntergefallener Kinnlade bestaunt. Dem Spielfaszist tat dies naturgemäß keinen Abbruch, schließlich gab es im PC- und Heimcomputerbereich nur wenig, was spielerische Vorgänge noch nur annähernd realistisch visualisieren konnte.

Selbst Flugsimulationen und Rennspiele waren (mit viel Phantasie) als solche zu erkennen und durchaus spielsenswert. Im Laufe der Zeit wurde die bewegte Grafik eingeführt, nach dem vierfarbigen CGA-Modus auch der 16-farbige EGA-Modus zur Grabe getragen und schließlich, um endlich Fotorealismus bieten zu können, auch der **VGA-Standard ad acta gelegt**. Nicht nur Ästheten profitieren von den "neuen" Möglichkeiten, auch die Anhänger reinrassiger Simulationen, die ja eher auf die wirklichkeitsgetraue Abbildung physikalischer Vorgänge als auf bunte Bildchen Wert legen.

Schließlich benötigt die **Vermittlung eines authentischen Fluggefühls die visuelle Darstellung der Flughöhe**: Schattenwurf, verzerrte Texturen und Nebel sind dafür nötig. Um die eigene Geschwindigkeit zu vermitteln, sind (möglichst plastische) Bodenobjekte nötig, zur **Identifizierung von Objekten** wie etwa Feindflugzeugen hochaufgelöste Texturen. Erstaunlicherweise legt man bei **Actionspielen weitaus höheren Wert** auf grafische Vollkommenheit als bei selbstbenannten **Simulationen** wie SU-27 Flanker, Air Warrior II oder iM1A2 Abrams. Wo soll sich denn ein Flugzeug verstecken, wenn nicht in Wolkenfeldern oder in den Tiefen einer Schlucht? Wozu ein grün gestrichelter Panzer, wenn kein Baum zur Tarnung dient? Hoffentlich nehmen auch diese "Hardcore-Simulanten" bald Abschied von ihrer ärmlichen und textmodusähnlichen Grafik.

Formula Karts

Seifenkistenrennen

Nachdem Kart-Rennspiele bislang entweder der **bierernste Simulationen** oder vergleichsweise **alberne Reaktionsspiele** waren, schickt sich Sega an, diese Lücke im Rennspielgenre zu schließen. Bei Formula Karts handelt es sich um ein **actionorientiertes Spiel** im Stil von Sega Rally. Das voraussichtlich ab Juni erhältliche Spiel lässt bis zu **acht Spieler im Netzwerk** gegeneinander antreten.



Auf der Jagd nach der Ideallinie: Die P5-schwachen Karts verlangen weniger nach aggressivem Fahrstil als vielmehr nach präzisiertem Fahren.



Dank MMX auch ohne 3D-Chipset schön und schnell: Megarace II soll zeigen, was in Intels Befehlssatz steckt.

Durch den Einsatz der neuen Techniken wurde die Grafik laut Hersteller nun "schöner, schneller, glatter", aber auch die stets bemängelte **Steuerung wurde optimiert**. Bereits im Mai dieses Jahres soll die MMX-Version von Megarace II für DM 60,- verfügbar sein.

Megarace II (MMX)

Frischzellenkur

Mindscapes futuristisches Rennspiel Megarace II, längst schon als DOS-Version verfügbar, wird aufgrund der zunehmenden Verbreitung von **MMX-tauglichen Prozessoren** (schließlich wildern endlich auch AMD und Cyrix in diesem Marktsegment) einer Frischzellenkur unterworfen. Durch den Einsatz der neuen Techniken wurde die Grafik laut Hersteller nun "schöner, schneller, glatter", aber auch die stets bemängelte **Steuerung wurde optimiert**. Bereits im Mai dieses Jahres soll die MMX-Version von Megarace II für DM 60,- verfügbar sein.

F-16 Fighting Falcon

Der endgültig letzte Falke?

Nach den Helikoptersimulationen Hind und Apache Longbow widmet sich das britische Softwarehaus **Digital Integrations** nun der Simulation des momentan wohl bekanntesten Kampfflugzeugs, der **amerikanischen F-16**. Neben den zahlreichen Multiplayer-Modi verweist DI vor allem auf die **künstliche Intelligenz** der freundlichen Wingmen und feindlichen Truppen. Nach in diesem Jahr wird Dis Fighting Falcon einen **russischen Bruder** bekommen, der die "Virtual Battlefield" genannte Produktsorte abrunden soll.



Nach wirkt die Grafikengine des Fighting Falcon etwas altbacken, Digital Integration hat allerdings Nachbesserung gelobt.

Telegramm

Hoher Mehrwert für wenig Geld: Für SSIs U-Boot-Simulation Silent Hunter gibt es nun Zusatzmissionen unter dem Namen Patrol Disk. Die Packung mit 15 Szenarien und einem Missionseditor steht Mitte des Jahres für ca. DM 30,- in den Läden +++ Microsofts neuestes Expansion Pack für den Fight Simulator für Windows 95 bildet das südliche Kalifornien ab. Neben Landschaftsdaten werden auch die beliebten Adventures mitgeliefert +++ ARI Data setzt dagegen auf Masse: Das Flight- & Adventure Pack bietet knapp 500 Szenarien und 50 Minuten Video. Highlight dürfte die Vollversion von FSCOM, dem FS Adventure Generator, sein +++ Für Software 2000s Rallye Racing 97 gibt es unter dem Titel X-tra Strecken zehn neue Strecken, die dank breiter Auslaufzonen endlich auch kleinere Fahrfehler zulassen.

STAR TREK® — GENERATIONS™ —

ZWEI CAPTAINS. EINE BEDROHUNG.
IHR KOMMANDO?

Begeben Sie sich auf eine Reise, die die Grenzen Ihrer Vorstellungskraft sprengen wird! Schlüpfen Sie in die Rolle von *Captain Kirk* oder *Captain Picard* und in die der Hauptfiguren aus der Serie *Star Trek®: The Next Generation™* (Das nächste Jahrhundert), und verfolgen Sie den wahnsinnigen Wissenschaftler *Sorax* durch Raum und Zeit!

Tauchen Sie in atemberaubende 3D-Welten ein, stellen Sie sich in spannenden Weltraumgefechten mächtigen Alien-Raumschiffen, und nutzen Sie die Stellare Kartographie, um die *U.S.S. Enterprise NCC-1701-D™* zum erfolgreichen Abschluß Ihrer gefährlichen Mission zu führen und Millionen Leben zu retten.

CD-ROM



© 1997 Paramount Pictures. Alle Rechte vorbehalten. Star Trek und dazugehörige Zeichen sind Warenzeichen von Paramount Pictures. MicroProse ist autorisierter Nutzer. MicroProse ist ein eingetragenes Warenzeichen von MicroProse Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.

Von den Herausgebern
des Bestsellers
**STAR TREK®: THE NEXT GENERATION;
'A FINAL UNITY'**



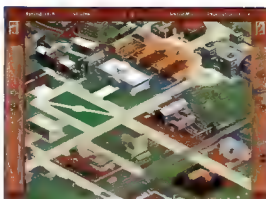
MICROPROSE

WiSims & Strategie & Denkspiele

Petra Maueröder
über Namenstoge



Warum heißen die meisten Neugeborenen automatisch Laura, Lisa, Lukas oder Kevin? Logisch: Hyper-Kreativität seitens der Eltern. Und weshalb wird der Markt momentan mit PC-Spielen wie Dark Colony, Dark Reign und Dark Earth oder Time Warrior, Shadow Warrior, Air Warrior und Sandwarrior überschwemmt? In diesem Fall müssen wir etwas weiter ausholen. Woher die kleinen Kinder kommen, wissen Sie entweder aus eigener Erfahrung oder aus der Jugendzeitschrift Ihres Vertrauens. Doch woher stammen die sagenhaft originalen Titel für Computerspiele? PC Games enthüllt: Es ist keineswegs so, daß sich eine Horde hochbezahlter Marketing-Strategen darüber nächtelt die Köpfe zerbricht. Stattdessen wird immer öfter das Programm CLONE eingesetzt, bei dem man nur noch das Genre auswählen muß – fertig. Zauberei? Mitnichten. Bei Actiontiteln etwa kombiniert CLONE nach dem Zufallsprinzip nichtssagende Flakeln wie "Battle", "Extreme", "Strike", "Assault", "Commander" oder "Virtual" zu einem eindrucksschindenden Etwas. Der Planer, Das Amt, Die Siedler, Die Fugger, Der Produzent – sagenhaft, was CLONE zum Thema "Wirtschaftssimulation" eingefallen ist. Die aktuelle Version 2.0 kann sogar vollautomatisch Titel für Nachfolger generieren. Es genügt bereits, den Namen des Vorgängers einzutippen. "King's Quest 7" liefert als Ergebnis "King's Quest 8" – schlichtweg genial! Wenn Sie sich bisher darüber gewundert haben, daß Neuauflagen oder Zusatz-CDs grundsätzlich mit Attributen wie Gold, Deluxe, 2000, Extra, Super, Turbo, Ultra, Professional oder Special Edition geschmückt werden – jetzt wissen Sie Bescheid. Demnach ist in unserer Reihe "Die finsternen Geheimnisse der Spiele-Industrie": GOODLUCK, der Release-Termin-Generator.



In solch schmucken Kolonie-Ansichten spielt sich ein großer Teil von Imperialism ab.

In solch schmucken Kolonie-Ansichten spielt sich ein großer Teil von Imperialism ab. In solch schmucken Kolonie-Ansichten spielt sich ein großer Teil von Imperialism ab. In solch schmucken Kolonie-Ansichten spielt sich ein großer Teil von Imperialism ab.

Imperialism

Aufbruchstimmung bei SSI

Es behandelt ein unverbrauchtes Thema (19. Jahrhundert), sieht unvershört gut aus (gerenderte SVGA-Grafik) und kommt von SSI: Imperialism ist eine verführerische Mischung aus Strategie und Wirtschaftssimulation, deren Spielprinzip sich am ehesten mit Colonization oder Conquest of the New World vergleichen läßt. Die technischen Innovationen der industriellen Revolution spielen dabei eine ebenso wichtige Rolle wie der Ausbau einer Infrastruktur, diplomatische Beziehungen zu anderen Ländern und der Handel mit Ressourcen wie Gold, Eisen, Kohle, Baumwolle, Vieh, Früchten oder Edelsteinen. Der im September erscheinende Win95-Only-Titel unterstützt Modem und Netzwerk und wird von Haus auf mit einem Kartengenerator ausgeliefert.

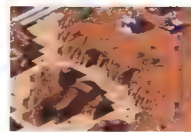
Echtzeit-Update

Last-Minute-Angebote

Nachtrag zu unserem Echtzeitstrategie-Special in PC Games 5/97: Topware ("Earth 2140") und Media Publishing ("Mayday") ergänzen den illustren Kreis jener Hersteller, die sich um die Nachfolge von Command & Conquer bewerben. Das Spielprinzip kennen Sie, die Fakten vermutlich noch nicht. Hier sind sie: Earth 2140 umfaßt 50 Missionen, 100 Einheiten (darunter Luft- und Seestreitkräfte) und Netzwerk-/Modem-Optionen. Eigentlicher Clou: die Highcolor-Grafik in 640x480 bzw. 800x600 Bildpunkten mit 65.000 Farben. Der Preis liegt mit rund DM 50,- am oberen Preislimit des Topware-Sortiments. Auch hardwaretechnisch lotet Earth 2140 die Grenzen des Machbaren aus – allen Ernstes wird ein Pentium 200 mit 32 MB RAM empfohlen. Exakt 89 Jahre früher spielt Mayday, das ähnlich wie Dark Reign unterschiedliche Höhenstufen und Geländetypen berücksichtigt. Dafür werden auch "nur" 40 Missionen, 80 Einheiten bzw. Gebäude und 256-Farben-Grafik geboten. Zufälle gibt's: In Earth 2140 kämpft die "Eurasische Dynastie" (Osteuropa, Asien) gegen die "United Civilized States" (USA, Westeuropa, Afrika), während Mayday den "Vereinigten Kontinent von Amerika", den "Asiatischen Bund" und die "Nah-Ost-Liga" aufeinanderhetzt. Beide Kandidaten brüsten sich erwartungsgemäß mit "herausragender" bzw. "überlegener" KI und demonstrieren auch beim Erscheinungstermin beneidenswerte Harmonie: Spätsommer 97.



HiRes-Grafik für High-End-PCs: Earth 2140 (oben) und Mayday (rechts).



Telegramm

+++ Nichts für Pazifisten. Nach Star General steht mit Pacific General eine weitere Folge der legendären Five Star-Serie von SSI auf dem Programm. Zu diesem Zweck wurde das traditionsreiche Hexagon-System um Seekampfe, Insel-Stützpunkte und Missionen bei Nacht erweitert. Als Anfänger der alliierten bzw. japanischen Armee erwarten Sie u. a. zwei komplette Kampagnen, ein Szenario-Editor, ein Zufallskarten-Generator und die üblichen Multiplayer-Modi. Release-Termin: September 97. +++ Endlich ist sie da, die SimCity 2000 Netzwerk-Edition – und zwar komplett in deutsch! Bis zu vier vernetzte Städteplaner teilen sich U-Bahn-Netze und Kraftwerke, halten Stadtratssitzungen ab und streiten sich um die letzten Flecken unbesiedelten Gebiets. Eine reizvolle Herausforderung für SimCity 2000-Süchtige mit LAN-, Modem- oder Internet-Anbindung. +++ Uncle Henry's Playhouse ist kein Beat 'em Up, sondern eine preisgünstige Compilation zwölf berühmt-berühmter Knobelrätsel aus den Trilobyte-Klassikern 7th Guest und 11th Hour. Anerkannt gehaltvolle Gehirnschmaltz-Kost für Intelligenzbesitzer und solche, die es werden wollen! +++ "Conquest of the New World Deluxe Edition" lautet der rekordverdächtige Titel einer Neuauflage des letztjährigen Strategie-Kleins von Interplay. Neuerungen: zusätzliche Naturwunder und Ressourcen, neue Szenarien sowie ein Editor +++ Die Fans wird's freuen: Accolade hat Pläne für Deadlock 2 ebenso bestätigt wie Broderbund den dritten Teil von Warlords.

Klar zum Entern!

ADMIRAL SEA BATTLES™

PC Gamer
80%
2/97

Strategie auf hoher See
Taktieren · Angreifen · Erobern

KOMPLETT
IN DEUTSCH

Best.-Nr. ECD000201K

- ◆ Große Auswahl verschiedener Schiffe, Besatzungen und Waffen
- ◆ 18 unterschiedliche Missionen
- ◆ Spielbar über LAN, Internet, Null-Modem

Exklusiv im Vertrieb
KOCH

MEGA MEDIA
2002/2003

ÜBERALL IM FACHHANDEL!

Deutschland: Tel. 089 857 95 120, Fax 089 857 95 160 · Österreich: Tel. 0222 815 0626, Fax 0222 815 0626 16 · Schweiz: Tel. 071 388 68 68, Fax 071 388 68 88

Multimedia & Online & Hardware

Florian Stangl
wünscht sich mehr
Online-Engagement
der Hersteller



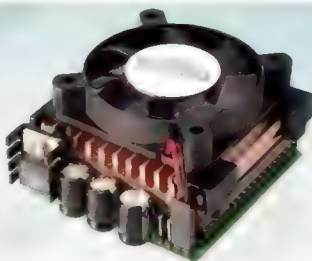
Es ist schon verwunderlich: Da bringt eine Firma wie 3DFX Interactive einen **erstklassigen 3D-Chip** auf den Markt, und auf der hauseigenen Website tummeln sich **nichtssagende Infos** mit spärlichen Updates. Nach krasser wirkt das Online-Ödland im Vergleich zu den **engagierten Homepages** einiger 3DFX-Fans, die sich täglich durchs Internet wühlen und überall nach den neuesten Informationen suchen. Ein echtes Highlight für 3DFX-Fans ist das **All Games Network** (www.allgames.com/3D/), eine unabhängige Site, auf der ständig alles Wissenswerte rund um den 3DFX und die anderen 3D-Beschleuniger gesammelt wird. Hier gibt es Links zu den **neuesten Demos**, die 3D-Grafikkarten unterstützen, Patches, Updates, Gerüchte, Screenshots und sogar ein Diskussionsforum. Bei den Hardware-Kollegen von PowerVR, Diamond oder Orchid sieht es wenig besser aus. Hersteller von Hardware **scheinen die Spielergemeinde zu vergessen**, obwohl gerade sie ihre 3D-Beschleuniger, Soundkarten und Joysticks überwiegend an Zocker verkaufen. Doch Händlerinfos und Firmenporträts sind offensichtlich wichtiger als brauchbares Wissen für Spieler. Dann sollten sich doch wenigstens die Kunden austauschen können. Nun mag der eine oder andere argumentieren, daß es nicht Aufgabe eines Herstellers sei, seinen Kunden ein **Diskussionsforum** zu schaffen, in dem vielleicht sogar Negatives über seine Produkte gesagt wird. Sollte es aber sein, denn dann könnte der Publisher endlich einmal seine Sicht der Dinge mit dem Käufer diskutieren und somit Gerüchten und Falschmeldungen entgegenwirken. Muß so etwas wirklich Aufgabe von **engagierten Privatleuten** bleiben?

Topgrade Turbobooster

MMX-Technik für jedermann

Wenn der PC immer auf dem neuesten Stand sein soll, geht das schnell ins Geld. Ein neuer Hauptprozessor zieht nämlich oft den Kauf eines neuen Motherboards nach sich, weil beispielsweise die Stromversorgung unterschiedlich ist. Intels neuer **Pentium-Chip mit MMX** hat genau dieses Problem, das für Laien nicht gerade einfach zu lösen ist. Hier hakt die Firma Topgrade ein, die MMX-Chips mit 166 oder 200 MHz und einem eingebauten Spannungswandler anbietet. Damit wird der Upgrade zum Kinderspiel: Sie schrauben das Gehäuse Ihres Rechners auf, entfernen den alten Prozessor aus dem **ZIF-Sockel** (den müssen Sie natürlich besitzen!), setzen den neuen ein und schließen die Stromversorgung an. Das war's. Das Drei-Minuten-Manöver wird in der Anleitung vorbildlich erklärt und ist für jeden nachvollziehbar, der bereits eine Grafikkarte oder Soundkarte eingebaut hat. Sie müssen sich sonst um nichts kümmern, außer (je nach Rechner) den Bustakt verändern. Das sollte aber in der Anleitung Ihres Mainboards gezeigt sein und ist außerdem einfach zu bewerkstelligen. Um **BIOS-Änderungen** oder sonstige Nöcklichkeiten brauchen Sie sich keine Gedanken zu machen. Die empfehlenswerten Upgrades kosten DM 799,- für die 166-MHz-Version und DM 1149,- für den P 200.

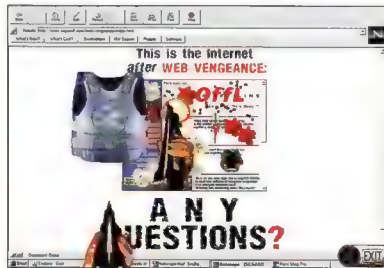
Bezugsquelle: Topgrade, Steinweg 14, 35440 Linden, Tel. 06403/694379.



Läuft mit so gut wie allen PCI-Boards: Topgrades leicht zu installierendes MMX-Upgrade.

Web Vengeance

Baldrian für genervte Web-Surfer



Mit Web Vengeance dürfen Sie Ihrem Frust über schlechte Web-Sites freien Lauf lassen. Segasofts Homepage wehrt sich mit der kugelsicheren Weste.

Wer kennt das nicht: Die **gewünschte Web-Site** wird elend langsam aufgebaut, das Angebot wurde seit Weihnachten nicht erneuert, oder Sie finden einfach nicht die Info, nach der Sie so dringend suchen. Wenn Sie früher Ihre Umgebung mit fliegenden Mäusen oder üblen Schimpfworten traktierten, sollten Sie jetzt auf eine viel elegantere Methode umschwenken. Von Segasoft gibt es nämlich Web Vengeance, das nach dem kostenlosen Download drei verschiedene Gewehre anbietet, mit denen Sie die Nerv-Site nach Strich und Faden durchlöchern dürfen. Das Ergebnis wird dann in der **Hall of Shame** allen Surfern zugänglich.

Bezugsquelle: www.sega-soft.com/web-vengeance/index.html.

Xplosion 3D

Seitz System Service bietet zur 3D-Karte **Apocalypse 3D** ein speziell darauf abgestimmtes Komplettsystem an, das mit einem Cyrix P200+, einer AWE 64, einem 12fach CD-ROM von Teac und einem 32-64 MByte schnelle EDO-RAM ausgestattet ist. Das System ist ab DM 3999,- erhältlich und enthält außerdem alle weiteren notwendigen Komponenten und sogar eine Netzwerkkarte. Auf Wunsch kann Ihr alter Rechner in Zahlung genommen werden.

Kontakt: Seitz System Service, Tel. 0711-9905314.



4MB PCI BUS

BLASTER PCI

Die ultimative 3D-Weltklasse

- 128MB in der 128-Bit-Stream-Engine mit 200 MHz
- 128-MBite Parallelität und 128-MBite/Sec. Transfer
- 128-MBite/Sec. Transfer mit 128-MBite/Sec. Transfer
- 128-MBite/Sec. Transfer mit 128-MBite/Sec. Transfer

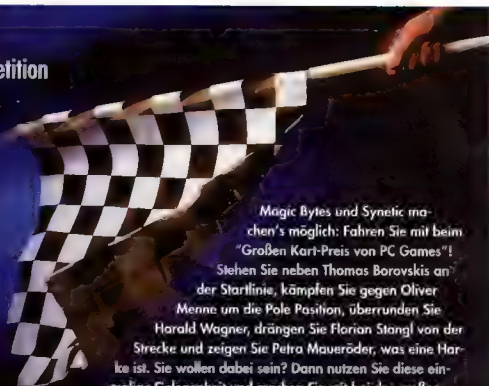
Creative Labs
Feringasträße 6, 85774 Unterföhring
Infoline: 0180/532 34 88

CREATIVE
CREATIVE LABS

Alle abgebildeten Spiele sind angekündigt bis Ende Mai '97. Die Informationen dazu wurden mit den entsprechenden Herstellern/Entwicklern abgestimmt. Die Verfügbarkeit kann sich ohne Ankündigung verändern. 3D Blaster ist ein eingetragenes Warenzeichen von Creative Technology Limited. Alle anderen Warenzeichen oder eingetragenen Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Firmen.

Die Have A N.I.C.E. Day-Competition

Bahn frei!



Magic Bytes und Syntec machen's möglich: Fahren Sie mit beim "Großen Kart-Preis von PC Games"! Stehen Sie neben Thomas Borovskis an der Startlinie, kämpfen Sie gegen Oliver Menne um die Pole Position, überrunden Sie Harald Wagner, drängen Sie Florian Stangl von der Strecke und zeigen Sie Petra Maveröder, was eine Harte ist. Sie wollen dabei sein? Dann nutzen Sie diese einmalige Gelegenheit und machen Sie mit bei der großen Have A N.I.C.E. Day-Competition!

Have A N.I.C.E. Day lautet der sympathische Titel des Action-Rennspiels von Magic Bytes. Auf den sechs Strecken geht's allerdings weniger freundlich zu, denn Ihre Geg-

ner kennen kein Pardon. Unter den Motorhauben der Flitzer (darunter ein umgebauter Ford Mustang und ein Chevrolet Coupé) stecken nicht nur bis zu 400 Pferdestärken, sondern

auch einige nette Überraschungen für Ihre Rivalen: Ölpfützen, Haftminen, Nägel und Kugeln bringen Verfolger gewaltig ins Rotieren. Vorausfahrende Vehikel werden kurzerhand mit MGs oder Raketen ins Visier genommen und elegant ausgeschaltet – James Bond hätte seine Freude dran. Loopings und Sprungschancen stellen zudem extreme Anforderungen an Ihr fahrerisches Können,

das Sie bei Meisterschaften rund um den Globus (Ägypten, Arktis, China, Chicago, Südamerika) unter Beweis stellen müssen. Schon bald erscheinen mit dem Track Pack übrigens weitere Strecken. Mit seiner unglaublich schnellen SVGA-Grafik, den anspruchsvollen Pisten und der präzisen Steuerung gehört Have A N.I.C.E. Day zu Recht zu den Referenz-Titeln seines Genres.

1-5. Preis: Fünf glückliche Gewinner werden am 1. August 1997 gegen die fünf zu allem entschlossenen PC Games-Redakteure sowie fünf Syntec-Mitarbeiter auf dem Gelände von "Stuck's Indoor Kart" in Nürnberg um den Have A N.I.C.E.

Day-Pokal kämpfen. Inbegriffen ist die Anfahrt per Bahn, eine Hotelübernachtung und Verpflegung. Der Wettbewerb hat einen Wert von über 10.000 Mark!



Die Preisfrage:

Wie heißt die Missiondisk, die bald zu Have A N.I.C.E. Day auf den Markt kommen wird?

- a) Track Pack b) Mad Sceneries c) Highway to Hell

Schreiben Sie den Lösungs-Buchstaben auf eine Postkarte und senden Sie diese bis zum 1. Juni 1997 an folgende Adresse:

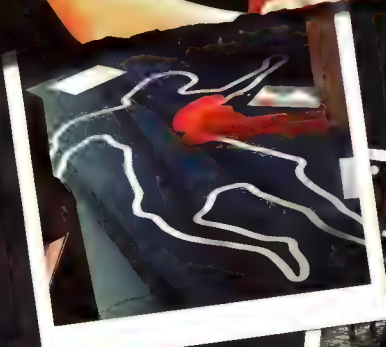
Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Have A N.I.C.E. Day
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

EVIDENCE

Ab Mai für DOS/Windows 95

86%

10+

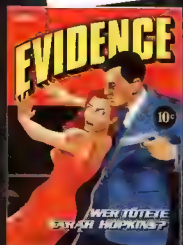


Du stehst unter tödlichem Verdacht.
Du spielst um Dein Leben.
Und nicht nur die Zeit spielt gegen Dich.

EVIDENCE

Vielleicht ist es nur ein Spiel. Aber vielleicht wird es für Dich auch ganz schnell eine mörderisch ernste Sache. Denn EVIDENCE ist der ultimative Action-Krimi, in dem Du gleichermaßen als Jäger und Gejagter um Dein Leben spielst. Ein Mord ist geschehen. Du mußt Deine Unschuld beweisen. Und das macht man Dir nicht gerade leicht.

Action in Echtzeit 3 D, 40 Stunden Gameplay, cooler Soundtrack - und eine Story, die unter die Haut geht. Nach EVIDENCE bist Du nicht mehr der gleiche Mensch!



76098420442

EVIDENCE
Verbrechen lohnt sich doch

BMG
INTERACTIVE



Hotline Tel: 0190 520 4505



Blondie in der Wüste. Hier kann er nach Herzenslust trainieren, ohne Umstehende zu verletzen, ohne das Kampfinterface fügt sich in das Spielgeschehen ein. Eine Umstellung wird für erfahrene Spieler sicherlich notwendig werden (links).

Quest for Glory 5: Dragonfire

Blondie is back!

So, you want to be a hero...again? Kein Problem! Sierras Erfolgsreihe Quest for Glory Serie geht mit Dragonfire in die fünfte Runde. Absolventen der Korrespondenzschule für berühmte Abenteurer schrien förmlich nach einem Sequel und wurden erhört.

Quest for Glory ist bis heute das einzige Spiel, bei dem man von echter Wiederspielbarkeit sprechen kann. Das mit Rollenspielelementen gemischte Sierra-Adventure kann aus der Sicht eines Kämpfers, Diebs, Magiers oder Paladins gespielt werden und bietet in allen Varianten neue Rätsel, Locations und Charaktere. An diesem Aspekt wird sich auch bei Dragonfire nichts ändern. Allerdings läßt ein Blick auf die neue Featureliste einiges neue erwarten.

Volume Pixel Hero

Die Spielumgebung mutierte von der flachen 2D-Ansicht zu einer echten 360°-3D-Welt mit scrollenden Hintergründen und verschiedenen Kameraperspektiven. Eine neue Engi-

ne rendert alle Charaktere in Voxelgrafik (Voxel = Volume Pixel). Dies ermöglicht detaillierte Charaktere mit realistischen Bewegungen. Und da wir gerade von Charakteren sprechen: Erstmals wird es auch möglich sein, in die Rolle einer weiblichen Hauptfigur zu schlüpfen! Zu den bereits bekannten Fähigkeiten unserer Abenteurer gesellen sich nun auch die Kunst des Taschendiebstahls für den Dieb und Schwimmen für alle Charakterklassen. Drei neue Paladinfähigkeiten sollen ebenfalls ihren Weg ins fertige Spiel finden. Dem Kämpfer stehen neue Waffen zur Verfügung – mit solch abenteuerlichen Namen wie Dragonslayer, Wurmbane Spear, Slasher Dagger und Ice Diamond. Die neuen Waffen wurden durch das neue Kampfinterface möglich, das wesentlich mehr Bewegungsfreiheit und indivi-



Quest for Glory 5 wird über wahre Heerschaaren an Monstern verfügen. Hier sehen Sie zwei Beispiele...



Das Amphitheater von Silmaria wird von den Bürgern häufig besucht.

duelle Attacken ermöglichen soll. Für die allgemeine Benutzeroberfläche wird neben der Iconleiste ein zusätzlicher Textparser diskutiert, wie er bereits in Leisure Suit Larry 7 zum Einsatz kam.

Jetzt auch mit Multiplayermodus

Die wesentliche Neuerung ist jedoch der Multiplayermodus. Die Details stehen noch nicht ganz fest, aber soviel wissen wir bereits: Im Multiplayerspiel können Sie zwischen vier verschiedenen Charakteren wählen. Sie spielen entweder als Held (wie immer namenlos), Elsa (die Heldin), Gladiator oder Magnum Opus. Im Solo-Spiel stehen übrigens nur die beiden Helden zur Verfügung. Quest for Glory war schon immer für seine Einsteigerfreundlichkeit bekannt, ein Umstand, den erfahrene Spieler oft bemängelten. Dragonfire verfügt nun über intelligente Schwierigkeitsstufen. Das Spiel schätzt die Fähigkeiten des Spielers selbstständig ein und gestaltet den weiteren Verlauf entsprechend.

Herolympics

Unser Held besucht diesmal das Land Silmaria, das stark an das Griechenland der An-

tike erinnert. Der alte König ist soeben erbenlos dahingeschieden, und ein neuer muß her. Die Liste der Kandidaten ist lang, daher beschließt man, den fähigsten Bewerber für den Thron im fairen Wettkampf zu ermitteln. Fair bedeutet in diesem Fall, daß Sie gegen die vielköpfige Hydra, den Höllenhund Cerberus und andere mythologische Fabel-



"Die Zukunft von Quest for Glory wird von Sierra entschieden, aber ich bin sicher, daß es noch sehr lange weitergeht..."
Jay Usher

wesen antreten müssen, während eine Bande von Halsabschneidern und Massenmördern versucht, sie um die Ecke zu bringen. Den feuerspeienden Drachen, der am Ende auf Sie wartet, wollen wir gar nicht erst erwähnen. Ein schmutziger Job, aber einer muß ihn schließlich machen. Glücklicherweise gehen Ihnen einige alte Kumpels hel-



Abgetaucht: Einige Abschnitte werden unter Wasser spielen.

fend zur Hand, darunter der Liontour Rakeesh und der bekackte Zauberer Erasmus. Und bevor wir es vergessen: Unser Held wird diesmal seine Fähigkeiten als digitaler Don Juan unter Beweis stellen. Ein Mädels hat tatsächlich ein wohlwollendes Auge auf ihn geworfen.

Fanpost ausgewertet

Die meisten dieser Neuerungen wurden übrigens direkt den Verbesserungsvorschlägen der zahlreichen Quest for Glory-Fans entnommen. Es ist erstaunlich, über welche große Fangemeinde diese Serie, die traditionsgemäß immer ein wenig von Kings Quest, Space Quest und Larry in den Hintergrund gedrängt wird, verfügt. Im World Wide Web befinden sich mindestens 50 Webseiten, die sich ausschließlich mit diesem Thema beschäftigen. Sierra erkannte die Wünsche dieser Fans und war vernünftig genug, nur sinnvolle Änderungen vorzunehmen und das bewährte Basiskonzept unverändert zu lassen. Quest for Glory: Dragonfire wird im Herbst dieses Jahres als Win95-Produkt erscheinen. Ein schneller Pentium mit 3D-Grafikkarte wird empfohlen.

Markus Krichel ■



Ein gefundenes Fressen für Diebe: Die Bank von Silmaria.

Viewpoint

Dragonfire ist der fünfte Teil der QfG-Serie und gleichzeitig ein neuer Anfang. Die Liste der neuen Features ist endlos: 3D-Umgebung, Voxelformat, neues Kampf-Interface, männliche oder weibliche Spielcharaktere, Multiplayer etc. Quest for Glory ist eine Kultserie, und Dragonfire wird ohne Zweifel eines der Highlights des Jahres werden.



CREDITS

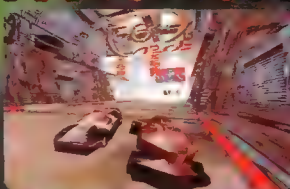
Genre	Action-Adventure
Hersteller	Sierra
Beginn	März 96
Status	70% fertig
Release	Herbst 97

PERSONALIEN
Laurie und Corey Cole mit Produzent Jay Usher

FEATURES
neues Interface, Multiplayer-Modus, 3D-Umgebung

SCHNELLER ALS DER TOD

- ♦ Multiplayerfähiges Endzeitrennen für bis zu 8 Spieler, im Netzwerk, über Internet, Modem oder Split-Screen
- ♦ Realistisches Fahrverhalten in Echtzeit 3D-Grafik
- ♦ Eigene Webpage für neue Fahrzeuge, Rennstrecken, Ghost, www.ubisoft.de



pod

PLANET OF DEATH

Die Todes-rutsche POD vernichtet den Planeten Io.
Die wenigen Überlebenden versuchen mit dem letzten Raumschiff zu fliehen,
aber es ist nur noch ein Platz frei...

... GEWINNEN heißt LEBEN.

Starke Nerven und Fahrgeschick sind der Schlüssel zum Sieg in diesem actiongeladenen Autorennen!



Jetzt im Handel!!!

Jedi Knight

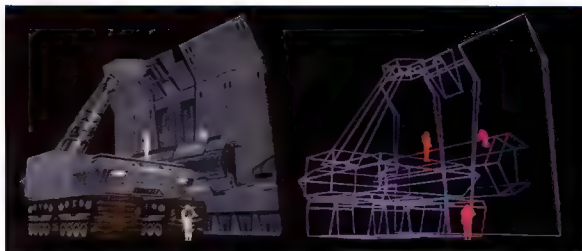
Gut & Böse



„Die Macht läßt dem Suchenden nur zwei Wege offen. Der eine führt zu einem erfüllten Leben - vielleicht erst im Greisenalter. Gerechtigkeit, Weisheit und Nächstenliebe sind der Weg und das Ziel. Der andere Pfad ist weniger beschwerlich und führt schon nach kurzer Zeit zu unvorstellbarer Stärke. Er führt dich aber auch zu einem finsternen Ende in Einsamkeit. Deine Wahl soll also wohlüberlegt sein.“

Rhan, Jedi-Meister

Keines Ratespiel zum Auftakt: Setzen Sie die harmlosen englischen Vokabeln „Dark“, „Quake“, „Doom“ und „Forces“ so ein, daß der nachfolgende Satz einen Sinn ergibt: „Jedi Knight soll gegenüber X <indiziert> das werden, was Y <indiziert> gegenüber Z <indiziert> war!“ Soviel zur Pressefreiheit. Falls Sie nach einigen Versuchen selbst auf die Lösung kommen, wissen Sie, wovon hier die Rede ist. Jedi Knight ist die lang erwartete Fortsetzung von Y und das derzeit wichtigste Projekt bei LucasArts. Was von einem Nachfolger in erster Linie erwartet wird, ist eine Fortführung der Story, und auch hier liegt man richtig: Wieder schlüpft der Spieler in die Haut des jungen Jedi-Ritters Kyle Katarn, der von den Rebellen ausgesandt wurde, um das Imperium zu infiltrieren. In seinem großen Abenteuer soll er diesmal sieben dunkle Jedis an einem teuflischen Vorhaben hindern. Im Streben nach immer größerer Macht wollen der mächtige Jerec und seine sechs



Die neue 3D-Engine läßt Bauten in jeder erdenklichen Form und Größe zu. Hier sehen Sie, wie aus erstaunlich wenigen Polygonen eine sehr plastische Momentaufnahme wird. Die richtigen Texturen machen's möglich.

Anhänger eine geheime Begräbnisstätte der Jedi finden und entweichen. In einigen Rückblenden wird Katarn diesmal mit seiner eigenen Geschichte konfrontiert und darf schließlich sogar den Mord an seinem Vater rächen. Außerdem steht ihm eine schwere Entscheidung bevor, die das Schicksal der gesamten Galaxis beeinflussen wird: Während seines Abenteuers darf der junge Jedi sich für eine Seite der Macht entscheiden. Wenn der Spieler die dunkle Seite wählt, gelangt er schnell zu gewaltiger Stärke und weicht für immer vom Pfad des Lichts ab. Wählt er hingegen die gute Seite, so wird er nach einem langen und steinigen Weg umso reicher belohnt. Wie LucasArts es schaffte, diese völlig gegensätzlichen Konzepte in einem 3D-Actionspiel zu vereinen, wird weiter unten noch zu lesen sein.

Kain oder Abel?

Wir erinnern uns: In Y war Kyle ein Rebellen-Soldat, der das Imperium in 14 aufreibenden Missionen an der Fertigstellung einer neuen, unbezwingbaren Cyborg-Klasse hindern mußte. Wenn an dem Titel von 1995 überhaupt Kritik geäußert wurde, dann höchstens wegen seiner kurzen Gesamtspielzeit und der fehlenden Multiplayer-Option. Ansonsten waren sich die

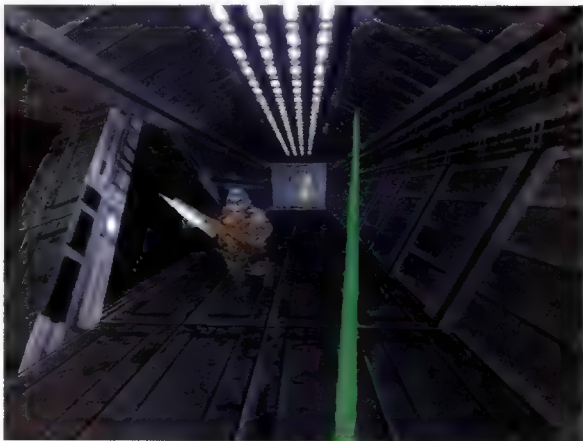
Kritiker ausnahmsweise einig: Y war nicht einfach nur ein Z-Clone, sondern das beste 3D-Actionspiel des Jahres. Ausschlaggebend dafür war das abwechslungsreiche Leveldesign und eine 3D-Engine, die durch die Möglichkeit, nach oben und unten zu schauen sowie zu springen, die Engine des längst indizierten Z gewaltig übertraf. Der gute Ruf des Vorgängers war den Designern von Jedi Knight dann auch eine heilige Verpflichtung. Da es noch dem Erfolg von id-Softwares X ziemlich schwer war, die 3D-Grafik noch drastisch zu verbessern,

entschied man sich, die Identifikation des Spielers mit seinem Helden in den Vordergrund zu stellen. Der Schlüssel dazu ist nichts anderes als die „Macht“. Sie ist der Weg, den Kyle Katarn beschreiten muß. Anders als in X, Y oder Z darf der Spieler seinen Helden von Mission zu Mission weiterentwickeln. In den Grenzen eines ausgeklügelten Punktesystems, das eher an ein klassisches Rollenspiel als an einen Action-Shooter erinnert, kann jeder selbst entscheiden, wie sich sein Alter Ego entwickeln soll. Immer wenn Kyle eine Mission erfolgreich ab-

schließt oder einen mächtigen Jedi besiegt, werden ihm einige „Force“-Points gutgeschrieben, die er dann nach eigenem Ermessen auf eine Reihe von Fähigkeiten verteilen kann. Keine schlechte Idee - denn einen Charakter, der auf diese Weise mühevoll aufgebaut wurde, will der Spieler auf keinen Fall verlieren. Durch bildschirmfüllende Videosequenzen in einer Gesamtlänge von 45 Minuten soll diese Spieler-Charakter-Bindung noch bestärkt werden. Anstatt von ausführlichen Mission-Briefings wird es jetzt aber nur noch kleinere Filmschnipsel geben, die der Story immer weitere Puzzleteile anfügen. Zum ersten Mal in einem 3D-Actionspiel wird man also nicht nur herumballern, sondern auch eigenmächtige Entscheidungen treffen, die den Ausgang der Geschichte merklich beeinflussen. Gut oder böse? Die Wahl liegt allein bei Ihnen.

Fließt wird belohnt

Zum Stichwort „Herumballern“: Wer hauptsächlich ballern will,



Die typischste aller Jedi-Waffen wurde vom Vorgänger einfach übergangen: das laut sirrende Lichtschwert.

May the Force be with you...

Mit dem Lichtschwert zu kämpfen – das kann sich mit ein bißchen Phantasie wohl jeder vorstellen. Interessanter ist da schon die Frage, wie LucasArts den Gebrauch der „Macht“ realisieren will. Grundsätzlich hat jeder Jedi die selben Fähigkeiten: In die Kategorie „Basic Abilities“ fallen Fertigkeiten wie der Projektile-Block und der Röntgenblick. Wird später im Spiel ein bestimmter Erfahrungslevel erreicht, so muß sich Kyle Katarn allerdings entscheiden, welcher Seite der Macht er letztendlich angehören will – und speziell deren Fertigkeiten trainieren. Während die „Guten“ einige Verteidigungstechniken beherrschen, üben sich die dunklen Jedi vor allem im An-

griff. Jede der nachfolgend aufgelisteten Fertigkeiten wird durch einen Punktwert repräsentiert. Wenn Kyle nach einer erfolgreichen Mission einige „Force“-Points gutgeschrieben werden, kann er diese nach eigenem Ermessen auf einzelne Fähigkeiten verteilen. Je höher der Punktwert in einer dieser Künste, umso geschickter und effektiver ist Kyle in ihrer Anwendung. Wissenswert ist auch, daß jeder Zugriff auf die Macht eine bestimmte Menge Energie kostet. Mit der Zeit füllt sich dieser Energie-Pegel aber von selbst wieder auf. Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß uns die endgültige deutsche Übersetzung noch nicht zur Verfügung stand.

Allgemeine Fertigkeiten (Basic Abilities)

Lightness of Being

Erhöht die Sprungweite und -höhe eines Jedi.

Projectile Block

Mit dieser Technik kann der Jedi-Ritter verschiedene Geschosse mit seinem Laserschwert abwehren.

Attack

Repräsentiert die Stärke und den Schaden eines Jedi-Angriffs.

Force Jumps

Erhöht die Geschwindigkeit aller Bewegungen.

Force Pull

Befähigt einen Jedi, seinem Gegner selbst über weite Distanzen die Waffe aus der Hand zu ziehen.

Seeing

Der magische Blick läßt Feinde selbst durch Wände erkennen.

Woll Regeneration

Der Energie-Pegel lädt sich umso schneller auf, je höher dieser Wert liegt.

Die gute Seite der Macht

Healing

Mit dieser Technik kann Kyle sich und andere heilen.

Persuasion

Macht den Spieler unsichtbar für seine Feinde.

Protection

Ein statisches Kraftfeld, das von Geschossen, Lasern und Lichtschwernern nicht durchdrungen werden kann, wird um den Jedi herum erzeugt.

Die dunkle Seite der Macht

The Grip

Darh Vaders berüchtigter Würgegriff. Wenn dieser Wert hoch

genug ist, kann der Spieler auch mehrere Gegner gleichzeitig ersticken.

Sword Throw

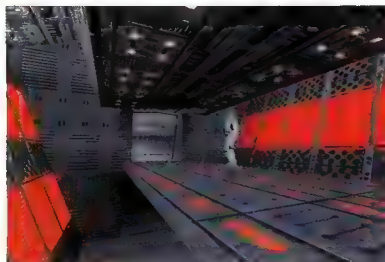
Nur ein dunkler Jedi kann sein Lichtschwert wie einen Bumerang gegen den Feind schleudern.

Lightning Bolts

Wenn diese gefährlichen Lichtblitze einen lebenden Organismus treffen, wird er von Angst und großem Schmerz befallen.

Destruction

Ein starkes Kraftfeld verletzt den Gegner ernsthaft und schleudert ihn nach hinten.



Wenn die Engine auch in Bewegung hält, was sie auf stehenden Bildern verpackt, wird Jedi Knight das eindrucksvollste 3D-Actionspiel des Jahres.

soll freilich nicht daran gehindert werden. Das Waffenarsenal reicht vom bekannten Betäubungs-Phaser bis hin zu den Geschütztürmen, wie sie die Snowtroopers in „Das Imperium schlägt zurück“ benutzen. Die interessanteste Neuerung im Kampfsystem ist zweifellos das Lichtschwert, das erstmalig selbst geschwungen werden darf. Wer Zweikämpfe nicht mit den herkömmlichen Schußwaffen, sondern mit dem Schwert bestreitet, erreicht sein Ziel sogar noch schneller: Durch Erfahrungspunkte wird der regelmäßige Gebrauch der Jedi-Waffe zusätzlich belohnt. Die stärkere Gewichtung der Nahkämpfe (das Werfen des Schwertes macht leider nur selten Sinn) zwingt die Designer dazu, die 3D-Engine weitaus flexibler zu gestalten als einst im Vorgänger. Um Handgemenge mit dem Lichtschwert nicht gänzlich unspielbar werden zu lassen, wurde neben der ungeeigneten First-

Person-Kameraperspektive auch eine Third-Person-Ansicht integriert. Ähnlich wie in Core Designs Tomb Raider sieht man seinen Helden dabei von hinten bzw. schräg von der Seite. Wie elegant Kyles Bewegungen dabei wirken, hängt wiederum von der Fingerfertigkeit des Spielers ab. Insgesamt wurden sechs verschiedene Schwerttechniken eingebaut – drei Angriffe und drei Blocks. Mit einer Hand an der Tastatur (Springen, Laufen, Ducken etc.) und der zweiten Hand auf der Maus (Lichtschwert) bedarf die Steuerung jetzt wohl einer gewissen Einarbeitung. Genau diesem Zweck sollen dann auch die Trainingskämpfe zwischen den Storymode-Missionen dienen. In nachgestellten Kampfsituationen darf dort gefahrlos der Umgang mit den Waffen geübt werden. Für fließendes Training gib'ts neben dem persönlichen Lustgewinn übrigens noch weitere Charakterpunkte zur Belohnung.

A BLUE BYTE SOFTWARE PRODUCTION

EXTREME VASSAULT

3D ACTION • ERFOLGEN • SCHNELL • KOMPLETT IN 3D

AB MAI
AUF PC CD ROM!

VON DEN MACHERN DER ERFOLGSTITEL
DIE SIEDLER™
SCHLEICHFAHRT™
BATTLE ISLE™

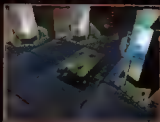
BEHERRSCHEN SIE HIMMEL UND ERDE MIT DEM "SIOUX AH-23" KAMPFHELIKOPTER UND DEM "T1" GEFECHTSPANZER.

EXTREME ASSAULT™ Bietet BLITZSCHNELLE 3D ACTION MIT DETAILRIECHER GRAFIK, WIE SIE BISLANG NICHT ZU SEHEN WAR.

DIE ABWECHSLUNGSREICHE LANDSCHAFT MIT TRANSPARENTEN TEXTUREN IST KOMPLETT IN 3D GEHALTEN.

SIE WERDEN IHREN FINGER NICHT MEHR VOM (FEUERKNOPF) NEHMEN KÖNNEN.

CIRCA 50 ANSPRUCHSVOLLE MISSIONEN • 6 RIESIGE OPERATIONSGBIETE • ECHTZEIT 3D MISSION-BRIEFINGS • DYNAMISCHE COCKPITPERSPEKTIVE
• 3 ERWEITERBARE BASISWAFFENSYSTEME • ZAHLLOSE BONUSGEGENSTÄNDE ZUM AUFSAMMELN • ÜBER 20 VERSCHIEDENE GEGNERTYPEN • DIGITALE
SPRACHAUSGABE • MITREISSENDER SOUNDTRACK • BIS ZU 4 SPIELEN KÖNNEN ÜBER LOKALE NETZWERKE GEGENEINANDER ANTRETEN

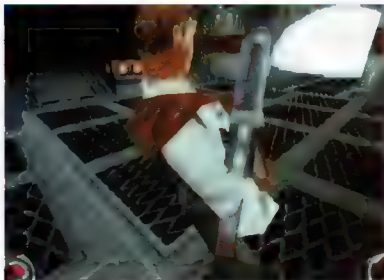




Weil LucasArts nur ungern mit halbgaren Fakten an die Öffentlichkeit geht, stammen einige der Screenshots von einem exklusiven Videoband.

Da die Programmierung von Jedi Knight zum Reduktionsschluß noch auf vollen Touren lief, war noch nicht entschieden, wie das Erfahrungspunkte-System letztendlich aussehen wird. Klar ist aber, daß sich Kyle Katarns Fähigkeiten in drei übergeordnete Gruppen aufteilen werden. Im Bereich der „Basic Skills“ findet man allgemeine Charakterattribute wie die Angriffskraft und die Sprungweite. Je nachdem, für welchen Weg der Macht sich der Spieler entscheidet, können ab einem bestimmten Erfahrungslevel dann auch spezielle Jedi-Fertigkeiten trainiert werden. Auf der Seite des Lichts sind das in erster Linie Verteidigungsmaßnahmen wie etwa der magische Schutzschild (siehe Kasten). Die dunkle Seite übt sich derweil in aggressiven Spezialtechniken wie dem Schwertwurf oder Darth Vaders berüchtigtem Würgegriff. So endgültig, wie man glauben könnte, ist die Entscheidung zwischen Gut und Böse übrigens nicht. Wer sich während

des Spiels tatsächlich entscheidet, die Seiten zu wechseln, kann dies ohne weiteres tun. Der Preis dafür ist allerdings nicht zu unterschätzen: Alle Erfahrungspunkte, die der Spieler in den Jedi-Spezialtechniken gesammelt hat, werden beim Übertritt zur anderen Seite kurzerhand gelöscht. Die zusätzliche Third-Person-Perspektive ist nur eines der Features, die LucasArts' neue 3D-Engine bietet. Einschneidend ist auch der Übergang von zweidimensionalen Sprites zu echten Polygonfiguren. Beim Betrachten der Screenshots auf diesen Seiten haben Sie sich vielleicht über die vielen Einzelteile gewundert, aus denen Kyle und seine Gegner zusammengesetzt sind. Laut Aussagen der Designer trägt dieser Schein. Während mit rechenintensiven Polygonen nämlich eher sparsam umgegangen wurde, hat man beim Entwerfen der verzerrten Texturen sowie beim Light-Sourcing ziemlich tief in die Trickkiste gegriffen: Die



Die neue Third-Person-Perspektive in Aktion. Die Vorteile bei Kämpfen auf kürzester Distanz sind einleuchtend: Man sieht deutlich mehr vom Geschehen.

Ecken und Kanten der Figuren wurden bereits auf dem Zeichenbrett so geschickt „abgerundet“, daß nur ein geschultes Auge die tatsächliche Anzahl der Einzelteile erkennt. Wir machen uns trotzdem keine Illusionen über die Hardware-Anforderungen: Unterhalb eines P166 wird sich im SVGA-Modus wohl nur wenig bewegen. Wer eine Direct-3D-kompatible Beschleunigerkarte im Rechner hat, kann aber voraussichtlich auch auf diesem Umweg zu ruckelfreiem 3D-Genuß kommen.

Der Multiplayer-Modus

Wo der Vorgänger wegen seiner Beschränkung auf den Einzelspieler-Modus noch heftige Kritik einstecken mußte, wird Jedi Knight viel wettmachen: Bis zu acht Teilnehmer können in den verschiedenen Multiplayer-Modi im Netzwerk wettstreiten. Wer im LAN spielen will, muß dafür noch nicht einmal einen neuen Charakter generieren. Eine Export-Funktion gestattet es

dem Spieler, seinen Helden aus dem Story-Mode ohne großen Aufwand zu übernehmen. Momentan ist geplant, neben der Storyline noch drei spezielle Multiplayer-Karten zu integrieren, die optimal auf die drei verfügbaren Spielmodi (Team-Kampf, Jeder-gegen-jeden und Eroberer-die-Flagge) abgestimmt wurden. Selbstverständlich ist auch eine Internet-Anbindung in Vorbereitung, die auf die LucasArts-WWW-Site zugreifen wird. Da noch kein Außenstehender die Leistung dieses Modus' zu Gesicht bekam, muß einstweilen noch auf die Versprechungen von LucasArts verwiesen werden. Die besagen, daß die Spielgeschwindigkeit im Internet deutlich über der von X liegen soll.

Thomas Borowskis ■

RELEASE	
Genre	3D-Action
Hersteller	LucasArts
VERÖFFENTLICHUNG	
Juli 1997	



Der Umgang mit dem Schwert kann in Trainingsmissionen geübt werden.



Zeit zum Erholen und Nachdenken. Welche Seite der Macht ist zu wählen?



In solchen Situationen zahlt sich die dynamische Kameraperspektive aus.



Die Proportionen und die Körperhaltung des Helden stimmen zu 100%.

Viele
Computerspiele
blasen
das Hirn aus dem
Schädel.
Wir blasen es
wieder rein.



Unsere CD-ROM-Spiele bereiten nicht auf den Krieg vor. Sondern aufs Leben. Mit „Die Zahlenstadt“ zum Beispiel entdeckt man die Mathematik und lernt Gewichte und Größen kennen. Und „Das neue Rechtsschreibspiel“ bringt einem auf witzige Weise die neue Rechtschreibung bei. Getötet wird dabei nur eins: die Langeweile. Mehr dazu im Internet: <http://www.ravensburger.de> **CD-ROM-Spiele von Ravensburger. Gute Idee.**

StarCraft

Griff nach den Sternen



Blizzard bereitet den nächsten Großangriff auf den Markt der Echtzeitstrategiespiele vor. StarCraft soll diesen Sommer dieselben Akzente setzen wie Warcraft 2 im vergangenen Jahr. Markus Krichel, unser Mann in den USA, war für Sie vor Ort.

Jeder, der die – anlässlich der letztjährigen E3 – hastig zusammengestückelte StarCraft-Demo gesehen hat, kommentierte lapidar: „Neue Grafiken, Schlachtfeld Welt-raum – ergo Warcraft 2 im All!“ Doch wer Blizzard kennt, ahnte bereits, daß es nicht bei „Orks im All“ bleiben würde. Sofort nach der E3 begann die Arbeit an einer neuen Engine und einem kompletten Re-Design des Spiels. Das Ergebnis soll im Sommer dieses Jahres (und das heißt wie immer Spätsommer) zur Verfügung stehen. Blizzard hat große Pläne für StarCraft. In einem Genre, in dem nur von Command & Conquer und Warcraft abgekupfert wird, muß Blizzard neue Standards setzen, um die mühsam errungene Vormachtstellung zu behaupten. So kreiert man fleißig neue Grafiken und Spe-

zialeffekte, gestaltet den Multiplayermodus interessanter, macht sogar Anleihen beim hauseigenen Diablo und tüfelt an einer fesselnden Story. StarCraft befaßt sich mit dem Konflikt zwischen zwei außerirdischen Rassen: den Protoss und den Zerg. Beide Völker wurden von den gleichen Superalien geschaffen und haben nichts anderes im Kopf, als sich gegenseitig auszurotten. Dazwischen fristen die Terraner ein mickriges Dasein als interplanetarische Schrotthändler.

Frontenwechsel

Während in Warcraft 2 die Kampagnen der Orks und Menschen nach dem gleichen Muster abliefen, wartet StarCraft mit drei unterschiedlichen Kampagnen auf, die der Reihe nach gespielt werden müssen.

Multiplayer

Multiplayer-Support genießt bei Blizzard oberste Priorität. Für StarCraft konzentrierte man sich hauptsächlich auf neue Thema-Optionen, die es den Spielern ermöglichen, Allianzen zu formen, Informationen auszutauschen und Handel zu betreiben. Anfänger brauchen vor Multiplayer-StarCraft nicht zurückzuschrecken. Die Handicap-Funktion limitiert Technologien, Produktion und Stärke der erfahrenen Spieler, wenn Newbies gegen Experten antreten.

Spezielle Missionen werden vom Computer generiert. Er schickt Sie auf die Jagd nach Piraten, beauftragt Sie mit der Verteidigung eines Außenpostens oder kreiert All-Gegner.



Das Interface hat auf den ersten Blick keine Gemeinsamkeiten mit WarCraft 2, allerdings sind sich beide Systeme in den Grundzügen sehr ähnlich.

Sie beginnen immer mit den Terranern. Der erfolgreiche Abschluß dieser Kampagne verschafft Ihnen einen besseren Einblick in den Zerg-Protoss-Konflikt. Bewaffnet mit diesem Wissen übernehmen Sie das Kommando über die Zerg und versuchen die Terraner im Kampf gegen die Protoss für sich zu gewinnen. Dies deckt weitere Storyelemente auf und versetzt Sie in der dritten Kampagne in die Rolle der Protoss. Jede Kampagne ist in zehn Missionen unterteilt, die sich wiederum in drei verschiedene Szenarien splitten: Weltraum-, Oberflächen- und Installations-Combat. In Weltraumkämpfen bewegen Sie sich in Asteroidenfeldern und dem offenen All, während Konflikte auf den Planeten WarCraft 2 nachempfunden sind. Der Kampf um feindliche Installationen findet in geschlossenen Gebäuden statt.

Detaillierte Animation der Einheiten

Blizzard verspricht stark verbesserte Grafiken und realistischere Umgebungen. Insbesondere die detaillierte Animation einzelner Einheiten hebt sich von anderen Produkten dieser Art ab. Terranische Kampfräuber bewegen sich beispielsweise in eine Richtung und drehen ihre Torsos dem Geg-

ner zu. Zerg-Königinnen spucken ihre wigglenden Larven aus, die sich in Kokons spinnen und ihre Metamorphose beginnen. Über die Qualität der Videosequenzen können Sie sich sehr einfach ein eigenes Urteil bilden: Unsere Videoreportage auf der CD-ROM befaßt sich eingehend mit StarCraft und zeigt exklusiv das komplette Intro!

Eine kleine Prise Diablo

Die Attraktivität der Spielumgebung wird durch zahlreiche Bewohner erhöht. Es soll u. a. neutrale Raumstationen geben, mit denen Handel betrieben werden kann, und Piraten versuchen, dem Spieler das Leben schwer zu machen. Neben den Standard-Einheiten gibt es spezielle "Hero-Units", die über mächtig aufgepumpte Statistiken verfügen werden und nur in speziellen Fällen zum Einsatz kommen. Alle Einheiten können einen Gegenstand im Inventar verstauen. Diese Gegenstände lösen sich nicht nach dem Exitus einer Einheit in Luft auf. StarCraft ist ein episches Projekt mit so vielen Features und Funktionen, daß eine vollständige Beschreibung den Rahmen dieses Artikels sprengen würde. Im Sommer können Sie sich selbst ein Bild machen.

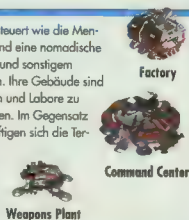


Schlachten werden sich nicht nur auf Planetenoberflächen, sondern auch wie hier zu sehen - in den unendlichen Weiten des Weltalls abspielen.

Die Parteien

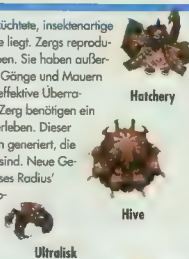
Terraner

Die Terraner werden ähnlich gesteuert wie die Menschen in WarCraft 2. Terraner sind eine nomadische Rasse, die das All nach Wracks und sonstigem brauchbarem Material absuchen. Ihre Gebäude sind mobil, d. h. sie können Baracken und Labore zu anderen Standorten transportieren. Im Gegensatz zu den Protoss und Zerg beschäftigen sich die Terraner nicht mit dem Rohstoffabbau. Statt dessen entdeckt man neue Technologien und Ressourcen in den Wracks der Aliens.



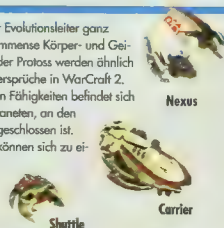
Zerg

Die Zerg sind eine genetisch gezüchtete, insektenartige Rasse, deren Stärke in der Masse liegt. Zergs reproduzieren sich wie... wie Insekten eben. Sie haben außerdem die Fähigkeit, unterirdische Gänge und Mauern zu graben, um auf diese Weise effektive Überraschungsangriffe durchzuführen. Zerg benötigen ein Mineral namens Creep zum Überleben. Dieser Stoff wird in den Zerg-Gebäuden generiert, die mit einem Creep-Ring umgeben sind. Neue Gebäude können nur innerhalb dieses Radius' gebaut werden. Terraner und Protoss können nicht in Creep-verseuchten Gebieten bauen.



Protoss

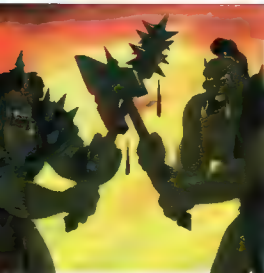
Die Protoss stehen auf der Evolutionsleiter ganz oben. Sie verfügen über immense Körper- und Geisteskräfte. Die PSI-Kräfte der Protoss werden ähnlich angewandt wie die Zaubersprüche in WarCraft 2. Die Quelle der psionischen Fähigkeiten befindet sich auf dem Protoss-Heimatplaneten, an den man mit einem Nexus angeschlossen ist. Einzelne Protoss-Soldner können sich zu einer neuen Einheit mit ungeheurer Schlagkraft formieren, indem sie ihre Energie kombinieren.



WarCraft Adventures:

Lord of the Clans

Mut zum Risiko: Während andere Hersteller neue Abenteuerspiele meiden wie Roger Wilco die Vogonen, begann Blizzard mit der Entwicklung eines neuen Adventures, das auf WarCraft basiert. Markus Krichel berichtet direkt aus Blizzards Hauptquartier in Kalifornien.

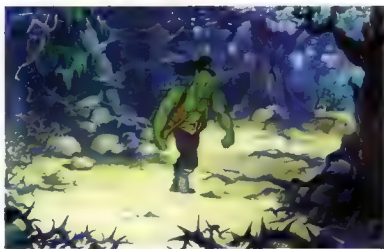


Blizzard hat keinen Mangel an gesundem Selbstbewusstsein. Warum auch? Schließlich war jedes der bisher unter dem blauen Logo veröffentlichten Spiele ein Bestseller. Was spricht also gegen ein Actionspiel, eine Flugsimulation oder vielleicht sogar ein Abenteuerspiel?

Die Marktsituation für die einstige Königsdisziplin ist mittlerweile aber alles andere als rosig. Zwischen dreidimensionalen Muskelprotzen, disziplinierten Echtzeiteinheiten und dem Ruf nach allgegenwärtiger Multiplayer-Unterstützung wirken klassische Abenteuerspiele heutzutage wie ein Neandertaler neben einem Homo Sapiens. Selbst gelungene Ableger dieser Gattung, wie beispielsweise Toonstruck, liegen wie Blei in den Händlerregalen. „Kein Problem, das ändern wir dann halt“, meint der optimistische Chefdesigner Chris Metzen dazu. „Wir kombinieren die Qualität der LucasArts-Adventures mit einer Story im WarCraft-Universum.“

Weit hinter dem Dark Portal

WarCraft Adventures: Lord of the Clans beginnt dort, wo die Zusatzdisk Beyond the Dark Portal endete – mit der Schließung des Portals durch die Menschen. Die Orks sind Gefangene in den harschen Regionen von Azeroth. Die Ge-



Thrall wird im fertigen Produkt über einige tausend Animationsstufen verfügen und sich dementsprechend flüssig über den Bildschirm bewegen.

schichte folgt den Spuren des Ork-Sklaven Thrall, der von Menschen aufgezogen wurde. Seine Aufgabe besteht darin, die Clans zu vereinen und die Horde auf kommende Eroberungen vorzubereiten.

Benutze die Macht, Thrall

Die Story beginnt ominös: Duratan, der Vater von Thrall und Anführer des Frostwolf-Clans, wird auf Befehl des menschlichen Lieutenants Blackmoor von den beiden Orks Rend und Maim ermordet. Blackmoor entführt den Säugling Thrall, hält ihn gefangen und lässt ihn zum Gladiator ausbilden. Im Gefängnis hört Thrall von anderen Orks einiges über die Geschichte seines Volkes und erfährt von der Existenz der Clans.

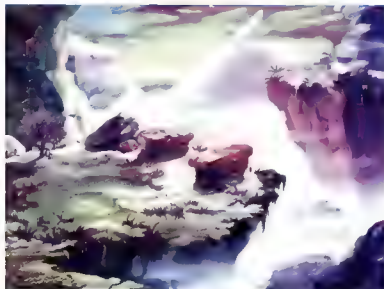
Zunächst gilt es, den hinterhältigen Blackmoor und seine Helfer auszuschalten. Rend und Maim sind übrigens die Söhne von Blackhand aus dem ersten WarCraft. Mit Hilfe eines magischen Trankes kontrolliert dieses Trio die Orks und transformiert die einstigen Eroberer in bibbernde Waschlappen. Thrall sieht es als seine Bestimmung an, die Clans davon zu

überzeugen, daß nur eine Allianz die Orks vor dem Untergang retten kann. Diese Überzeugung teilt er mit Drek'Thar, dem Schamanen der Frostwolfs, mit dem er eine Art Schüler-Mentor-Beziehung hat. Hier lassen sich starke Parallelen zu Luke Skywalker und Yoda entdecken. Drek'Thar unterweist seinen Schützling in den Geheimnissen der Magie und lehrt ihn Willenskraft und Geduld. Nur wenn Thrall von jedem Clan als neues Mitglied aufgenommen wird, hat er eine Chance, seinen Plan zu verwirklichen.

Ob es Thrall tatsächlich gelingen wird, die Ork-Clans zu vereinen, werden Sie allerdings erst zur Weihnachtszeit erfahren. Solange will sich Blizzard nämlich mindestens bis zur Veröffentlichung Zeit lassen.

Sind wir uns schon mal begegnet?

Die Welt von Azeroth ist in sieben verschiedene Regionen unterteilt, die in sechzig Locations erkundet werden müssen. Etwa sieben verschiedene, liebevoll animierte Charaktere warten innerhalb dieser Spielumgebung



Die Lichtverhältnisse ändern sich mit der entsprechenden Tageszeit. Für ein Adventure ein eher ungewöhnliches und einzigartiges Feature.

auf Sie. Viele dieser Charaktere, wie beispielsweise Ogrim Doomhammer, kennen Warcraft-Spielern bereits aus den Echtzeitspielen.

In der Kommunikation mit diesen Charakteren liegt der Schlüssel zu Thralls Erfolg. Bei der Besetzung der Synchronstimmen griff man auf bewährte Hollywoodveteranen zurück. Clancy Brown (Highlander, The Shawshank Redemption) verleiht Thrall sein Stimmtalent, Peter Cullen (Optimus Prime im Transformer-Cartoon) spricht für Ogrim und Tony Jay, Originalstimme von Furlow in Disney's Glöckner von Notre Dame, leiht seinen sonoren Baß dem Schamanen Drek'Thar. Über die Stimmen in der deutschen Version wurde bisher noch keine Entscheidung getroffen. Es bleibt zu hoffen, daß sie der Qualität der Originalstimmen in nichts nachstehen werden. Teile der englischen Sprachausgabe finden Sie, zusammen mit Grafiken und Sketchen, in unserer Videoreportage auf der CD-ROM.

Das gleiche gilt für die unterschiedlichen Regionen des Spiels. Auch hier wandeln Warcraft-Veteranen in bekannten Gefilden. Hierzu gehören Szenen wie "The Pinnacle of Blackrock Spire" aus Warcraft 1, das von dem Drachen

Deathwing bewacht wird, oder der aus den Knochen der Riesen gebaute "Temple of The Damned", ebenso bekannt aus Warcraft 2 wie die "Crypt of Deathknight".

Humor ist, wenn Ork trotzdem lacht

Designer Chris Metzen legt allergrößten Wert auf die Feststellung, daß Lord of the Clans trotz seines ersten Hintergrundes ein rundum witziges und skurriles Spiel sein wird. Hier ein typisches Rätsel: Thrall versucht, das Ei eines Greifen stehen. Hierzu muß er zunächst einen Morph-Zauber anwenden. Der Spruch verwandelt ihn in einen Zwerg, allerdings bleibt seine Haut orkisch-grün. Im selben Moment taucht eine Gruppe extrem häßlicher Zwergeneibeln auf, die von seinem schickigen Teint äußerst angetan sind und mehrere in Zwergengereisen übliche Liebespielen starten. Derlei Szenen eignen sich natürlich ungemein für satirische Kommentare und Zweideuteleien.

Adventure Game Comeback?

Ob es Blizzard gelingen wird, eine neue Renaissance für Abenteuerspiele einzuläuten, ist

Charakterstudien

Fast alle Charaktere in Lord of the Clans zeichnen sich durch eine sehr ausgeprägte Persönlichkeit aus. Hier finden Sie eine Zusammenstellung der interessantesten Figuren aus dem Spiel. Bitte bedenken Sie, daß Lords of the Clans bis zu seiner Veröffentlichung noch einige Änderungen erfahren wird.



Alex

Die Drachenkönigin Alexstrasza ist die Mutter von Deathwing, dem Guardian von Blackrock Spire.

Drek'Thar

Der gütige Schamane Drek'Thar ist zugleich Thralls Lehrer und eine der Hauptfiguren des Spiels.



Durotan

Durotan, Thralls Vater, wird gleich zu Beginn des Spiels von Rend und Maim ermordet.

Rend und Maim

Rend und Maim sind zwei üble Burschen, die die Drecksarbeit für den Bösewicht Blackmoor erledigen.



Lieutenant Blackmoor

Lieutenant Blackmoor: Mörder, Intrigant und Erpresser in einer Person. Was für ein Prachtbursche!

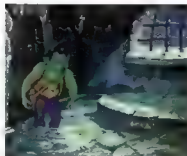
Kargoth

Kargoth Bladefist, Anführer der Shattered Hands, die ihren Namen entschieden zu ernst nehmen: Eines ihrer Rituale besteht darin, sich die Hand abzuschneiden, um Platz für eine permanente Waffe zu schaffen.



Wie mittlerweile bei jedem guten Computerspiel üblich, wurden auch für Warcraft Adventures zunächst Strichzeichnungen angefertigt.

fraglich. Daß Blizzard ein Adventure präsentieren wird, das in Qualität und Spielwitz seinen übrigen Produkten in nichts nachsteht, scheint hingegen sicher. Den genannten Erscheinungstermin Weihnachten '97 sollte man aus bekannten Gründen vielleicht nicht allzu ernst nehmen.



In dieser Szene wurde Thrall in ein dunkles Verlies geworfen.

DEMNÄCHST AUF IHREM COMPUTER

STAR WARS
**YODA
STORIES™**

STAR WARS
JEDI KNIGHT

STAR WARS
REBELLION

DEMNÄCHST AUCH FÜR SONY PLAYSTATION™

STAR WARS
**REBEL
ASSAULT
II™**
THE HIDDEN
EMPIRE™

[HTTP://WWW.FUNSOFT-ONLINE.COM](http://www.funsoft-online.com)

COMPUTER
discPC
CD-ROM

STAR WARS™ THE FORCE UNLIMITED™

YODA STORIES™

JEDI KNIGHT™

STAR WARS™ REBELLION™

REBEL ASSAULT™ II™ THE HIDDEN EMPIRE™

STAR WARS™ X-WING™ VS. TIE FIGHTER™



BIS ZU 8 SPIELER

MEHR ALS 15 MISSIONEN

MULTIPLAYER-OPTION ÜBER MODEM ODER NETZWERK

ZAHREICHE SONDEROPTIONEN IM GLEICHTS- UND KAMPAGNEN-MODUS

Vertriebs- und Vertrieb durch
FUNSOFT

Vertrieb: Ruckstuhl GmbH, Tel. 02131/8070; Fax. 02131/807111 • Proline GmbH, Tel. 0541/922095, Fax. 0541/122470
Schwabe: ABC SPIELPASS AG, Tel. 0611/785000, Fax. 0611/785122 • Österreich: ABC SPIELPASS (Schwabe) GmbH, Tel. 05223/98510, Fax. 05223/94794



Dark Reign: The Future of War

Waterworld

"Bringt doch noch mehr über Dark Reign..." – so das Anliegen unzähliger Leser, die es nach unserem Echtzeitstrategie-Special in der vergangenen Ausgabe kaum noch erwarten können, daß der heißeste Newcomer dieses Genres endlich in den Händler-Regalen steht. Ihr Wunsch ist uns Befehl: PC Games liefert Ihnen alles Wissens- und Sehenswerte zur aktuellen Vorab-Version.

Es herrscht Bürgerkrieg. Das Imperium kontrolliert große Teile des Universums. Nur eine kleine Schar ungebundener Rebellen kämpft für Freiheit und Gerechtigkeit... – ja, ja, denkt sich der Starwarsler, und wahrscheinlich steht das Imperium kurz vor der Fertigstellung einer tödlichen Waffe, mit der der ganze Planeten auf einen Schlag vernichtet werden können. Bingo! Aber keine Angst, Sie sind nicht im falschen Film: Dark Reign basiert auf einer ganz ähnlichen Hintergrundstory wie die Krieg der Sterne-Saga. Einzige Hoffnung für die Galaxis in diesem Fall: ein Wissenschaftler, der natürlich zur ungünstigsten Zeit an einem denkbar ungünsti-

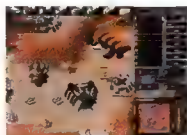
gen Ort Raumschiffbruch erlitten hat. Sie ahnen es: Auf der Suche nach dem Forscher werden sich Auseinandersetzungen mit dem Imperium kaum vermeiden lassen. Was Activision mit diesem Programm vorhat, ist auch Ihre vordringlichste Aufgabe in Dark Reign: Sie müssen der Konkurrenz das Wasser abgraben. Die spärlichen Rest-Vorkommen im 27. Jahrhundert werden mit Hilfe voluminöser Pumpen gewonnen, und der Wettlauf um die lukrativsten (Geld-)Quellen entscheidet in etlichen Missionen über Sieg und Niederlage.

Australian Open

Känguruhs, Koolabären und Hautkrebse sind nicht alles, was unter der australischen Sonne prächtig gedeiht. Wenn Lokalhelden wie Beam Software (KKND) und Auran (Dark Reign) so weitermachen wie bisher, dürfte die Echtzeitstrategie-Branche neben der Kohle- und Gold-Industrie bald zu den wichtigsten Wirtschaftszweigen des Landes gehören. Ende 1996 hat Activision die Engine von Auran erworben und den ursprünglichen "Rohbau" von den hauseigenen Grafikern verputzen lassen. Unter der fachmännischen Anleitung von Ex-Blizzard-Vordenker Ron Millar (WarCraft 1+2, Diablo) wurden Game-Design, Optik, Story und Interface mehrfach überarbeitet – das Dark Reign von heute hat mit dem Dark Reign vom November vergangenen Jahres nur wenig mehr als den Namen gemein.

Querfeldein-Rennen

Anstatt einer vorgegaukelten dreidimensionalen Landschaft mit 2D-Hintergründen erwartet



Der Multiplayer-Modus: Bis zu acht Spieler tummeln sich im Netzwerk.

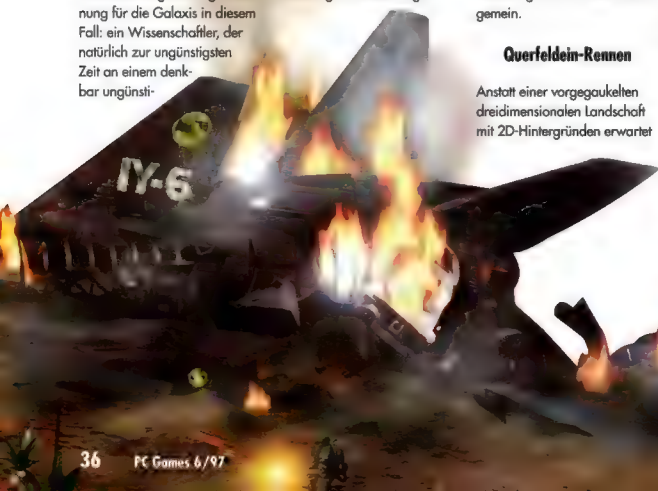


Waypoints erleichtern auch die Planung größerer Offensiven.



In ihren Fabriken werden Land-, Luft- und Seestreitkräfte produziert.

Sie eine "echte" 3D-Welt mit Bergen, Tälern, Gewässern und Ebenen. Das hat u. a. zur Folge, daß Einheiten über ein Hindernis (z. B. einen Hügel) weder "schauen" noch feuern können. Maximalen Aus- und Weitblick genießt nur, wer auf einem höhergelegenen Plateau postiert ist. Darüber hinaus spielt der Untergrund eine entscheidende Rolle: Auf befestigtem Terrain, Straßen oder Gras kommen Kettenfahrzeuge bei weitem schneller voran als in der Wüste, im Schnee oder auf einem matschigen Feldweg. Ständig wechselnde Einsatzgebiete wie Dschungel, Steppe oder Polargebiet zwingen





Genau hingucken: Der "Morph"-Button (rechts) verwandelt Spezial-Einheiten vorübergehend in Bäume oder Falsbrocken – eine perfekte Tarnung.



Per Tastendruck werden Einheiten gruppiert und Formationen gebildet, die sich im Ernstfall mit einem Hotkey blitzschnell aktivieren lassen.

des öfteren zur Umstellung der Strategie: Was in der Einöde noch funktionieren mag (z. B. die Nutzung schwerer Panzer), kann in unwegsamem Gelände zum Scheitern verurteilt sein.

Denkspiel

Im Gegensatz zum sonst üblichen Einheits-Intelligenzquotienten verfügt jeder einzelne Soldat über eine Art "gesunden Menschenverstand", der durch zwei Schieberegler beeinflusst wird. Wenn Sie einer Unit mehr "Eigenständigkeit" zugestehen, wird diese flüchten, sobald sie schwer verletzt bzw. stark beschädigt wurde. Bei Eskort-Aufträgen wird man z. B. vorgeben, dass zwar ein Konvoi um jeden Preis zu verteidigen ist, fliehende Gegner aber keinesfalls verfolgt werden sollen. Nicht nur in diesem Beispiel kommt auch das ausgeklügelte Waypoint-System zum Einsatz, das den Befehlshaber vor allem bei der Planung von Patrouillengängen unterstützt. Ein Klick auf den "Pingpong"-Button lässt Truppenverbände in einer Endlosschleife zwischen mehreren Punkten hin- und herpendeln.

Big Brother is watching you

Würde der Computergegner in Alarmstufe Rot Flakgeschütze

aufstellen, sobald er merkt, daß sein Stützpunkt ungehindert von Ihren Flugzeugstaffeln bombardiert wird? Nein, würde er nicht. Wohl aber die Künstliche Intelligenz von Dark Reign: Anstatt stur eine Liste von "Strategien" abzuarbeiten, wird Ihr Verhalten ständig analysiert. Speziell bei der KI – traditionell einer der Knackpunkte bei Echtzeitstrategiespielen – will Activision neue Maßstäbe setzen. Ihr Kontrahent kennt nur das Gebiet, das er bereits erforscht hat; "Röntgenblicke" durch ganze Gebirgskzüge oder ähnliche Tricks sollen die Einheiten des Imperiums nicht nötig haben. Stattdessen verhält sich der Computergegner so selbständig, wie Sie es bisher nur von menschlichen Kontrahenten gewohnt waren, d. h. er greift an, zieht sich bei Bedarf zurück, formiert sich neu oder versucht, Sie in einen Hinterhalt zu locken.

Zusammengehörigkeitsgefühl

Neben der Grafik (SVGA, 640x480 Bildpunkte, 65.000 Farben) überzeugt auch das Benutzer-Interface. Die ungenutzten Beschränkungen wie das "Nur eine Einheit auf einmal"-Gebot gehören der Vergangen-

heit an: Wer zwei Fabriken bzw. Kasernen besitzt, darf logischerweise auch zwei Einheiten gleichzeitig produzieren. Da bis zu 15 Icons (mehr als doppelt so viele als bei Alarmstufe Rot) auf einmal angezeigt werden, entfällt das nervige Scrollen durch ellenlange Einheiten- und Gebäude-Listen. Auch "Vorbestellungen" sind möglich: Anstatt jede Einheit einzeln zu konstruieren, können Sie z. B. zehn Panzer vom Typ A ordern.

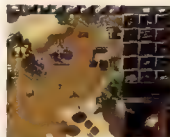
Aktiv im Netz

Kein Echtzeitstrategiespiel ohne profunde Multiplayer-Features: Bis zu acht Spieler im Netzwerk und vier Akteure im Internet werden unterstützt. Die Allianzen gehen weit über den sonst üblichen Nichtangriffspakt hinaus, denn die erwirtschafteten Ressourcen wandern in einen großen Topf, aus dem sich alle Parteien bedienen dürfen. Außerdem können sich die Verbündeten Bauwerke brüderlich teilen und sogar alliierte Einheiten steuern. Nach dem Vorbild Battle.net, Blizzards hauseigenem Internet-Multiplayer-Server, schafft Activision derzeit die technischen Voraussetzungen für ein ähnliches System namens Active-

Net, das – abgesehen von den üblichen Provider- und Telefonkosten – unentgeltlich genutzt werden kann. Während der "Westwood Chat" lediglich zwei Spieler pro Internet-Schlacht verkraftet, dürfen es bei ActiveNet deren vier sein.

Petra Maueröder ■

Der Editor



Kein "Abfallprodukt", sondern ein elementarer Bestandteil von Dark Reign ist der mitgelieferte Karten- und Missions-Editor, der wie ein Malprogramm funktioniert. Sie können Sieg-Bedingungen definieren (Beispiel: feindliches Hauptquartier erobern), ein Zeitlimit setzen und sogar das Verhalten der Gegner grob vorgeben.

RELEASE	
Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	Activision
VERÖFFENTLICHUNG	
Juni 1997	

8 NEUE CLASSICS,



JEDER
TITEL DM 39,95*
STREETPRICE



JEDER
COMPIRATION-TITEL
DM 49,95*
STREETPRICE



JEDER
TITEL DM 29,95*
STREETPRICE

KAISER DELUXE
DER RASENMÄHER-MANN
CONGO-IN DIE TIEFEN VON ZINI
WOLFPACK

ERHÄLTICH OBERALL, WO ES PC-SPIELE GIBT

DIE GEHEN VOLL AB.



classics on 

<http://www.funsoft-online.com>

Funsoft GmbH, Tel. 02131/4079, Fax. 02131/407111 • Funsoft GmbH, Tel. 0541/122045, Fax. 0541/122070 • Schmitz ABC SPIELSPRIS AG, Tel. 089/2353900, Fax. 089/2353302 • Bismarck ABC SPIELSPRIS Tel. 05329/56510, Fax. 05329/44294

Gütersloh und der Fußball: Während die örtlichen Kicker etwas glücklos in der zweiten Liga herumblözen, läuft sich Ascaron für das Duell um die deutsche Fußballmanager-Meisterschaft warm. Wenige Wochen vor der Veröffentlichung von **Anstoß 2** hat es sich Firmenboß Holger Flöttmann nicht nehmen lassen, der PC Games-Redaktion eine fast fertige Beta-Version vorzuführen.

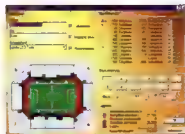
Von den Fans seit Jahren gefordert, von den Mitbewerbern jedoch konsequent aus dem Nachtgebet ausgeschlossen: **Anstoß 2** kommt! Was insbesondere die Anhängerschaft des hunderttausendfach verkauften Vorgängers freuen wird: Nahezu alle **Anstoß**-Features wurden übernommen. Hinzu kommt die Essenz aus 17 prallgefüllten Akenordnern mit Vorschlägen, die von den Designern größtenteils berücksichtigt werden konnten. Noch immer sind Sie in der Funktion als Trainer und/oder Manager für den sportlichen bzw. wirtschaftlichen Erfolg Ihres Vereins verantwortlich, wenngleich diesmal nicht die Berufung zum "Bundesberti" im Vordergrund steht. Im Gegenteil: Der Nationaltrainer mutiert zum Feindbild, indem er beispielsweise die halbe Dortmunder und Münchner Equipe zum außerplanmäßigen Training antanzen läßt und mit eingeschränkter Funktionstüchtigkeit wieder zu Hause abgibt.

Wie es Euch gefällt

Neben der brandneuen Benutzeroberfläche inklusive prakti-

Anstoß 2

Anschlußtreffer

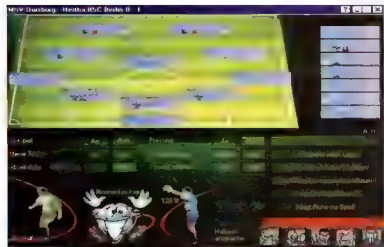


Im Editor dürfen die Stadien an reale Verhältnisse angepaßt werden.



Neulich im Stadion: Die 3D-Engine zeigt spielentscheidende Szenen aus den spektakulärsten Blickwinkeln (hier: die TV-gewohnte Hintertor-Kamera).

scher Menüleiste verblüffen die vielen durchdachten Features, die die Vereinsorganisation so angenehm und komfortabel wie möglich gestalten. Analog zum Bundesliga Manager 97 ist es z. B. möglich, ungeliebte Aufgaben kurzerhand zu automatisieren; so kann auf Wunsch die Sponsoren-Administration einer externen Agentur übertragen werden. Oder das Trainingsprogramm mit seinem mehr als 30 Übungen wird für mehrere Wochen im Voraus festgelegt. Wer sich selbst um den Einkauf von Spielern kümmern will, wird bei Vertragsverhandlungen natürlich mit Details wie Stamplatzgarantien und Ausstiegsklauseln konfrontiert. Ganz erheblich ausgebaut wurde neben dem Finanzbereich vor allem die Statistik-Abteilung: Statt bisher 30 Bil-



Déjà-vu-Erlebnis: Anstoß-Veteranen werden sich in den Menüs sofort heimisch fühlen.

schirmen erwarten den Spieler weit mehr als 100 Diagramme und Tabellen – da bleiben wirklich keine Fragen mehr offen. Wer solche Informationen am liebsten schwarz auf weiß nachlesen möchte, läßt seit neuestem seinen Drucker mitprotokollieren. Auffälligste Neuerung: die 3D-Spielszenen mit originalgetreuer Stadiondarstellung, motiongecaptureten Spielerfiguren, einstellbaren Kameraperspektiven und frei wählbarer Übertragungsdauer. Noch nicht verraten wollte Ascaron den Namen des prominenten Fernseh-Reporters, der die Kommentierung der Partien übernehmen wird. Abgesehen von den verfeindeten Vereins- und Spielernamen setzt Ascaron nicht nur bei den Sportarenen auf geballte Authentizität: alle Ligen, alle Klubs (ca. 270), alle Wettbewerbe,

alle Spieler (über 10.000), alle Regelungen (u. a. Bosman-Urteil) – und das auf dem neuesten Stand. Selbstverständlich dürfen Sie dank Editor nach Herzenslust in den Datenbanken herummanipulieren; sogar ein kleines Malprogramm zum kreativen Vereinswappen-Gestalten und eine Option zur Einbindung von Fansängern wurden nicht vergessen. Zu guter Letzt hat Holger Flöttmann eine sensationelle Möglichkeit herausgefunden, wie sich Bugs in Fußballmanagern weitestgehend vermeiden lassen: Er läßt das Programm einfach in einer mehrwöchigen Testphase ausgiebig durchchecken. Und genau damit ist die Ascaron-Crew derzeit in erster Linie beschäftigt. Nicht nur für Ikarion interessant: **Anstoß 2** wird voraussichtlich kurz nach Ende dieser Saison zu haben sein.

Petra Maueröder ■

RELEASE	
Genre	Wissen
Hersteller	Ascaron
VERÖFFENTLICHUNG	
Juni 1997	

Pandemonium!™

DIE NEUE HOFNARRENFREIHEIT

Unterstützt
3Dfx

Crystal Dynamics
3-D-Technik bringt die Welt
zum Kochen!



Wie Alexander, der
Schlaglöcher, Morphen
und seine Lebewesen

**PC
PLAYER**

2000 bewundern. Mithras wird
das ultimative Spielzeug
mitten im Moment der...
nicht nur für Fans, sondern
auch für die Fans der Fans.

**WERTUNG

**WARD
Games**

Immer der ultimative Spieler
wird das ultimative Spielzeug
mitten im Moment der...
nicht nur für Fans, sondern
auch für die Fans der Fans.

**WERTUNG
91%**

Im Jahr 2000 bewundern. Mithras wird das ultimative Spielzeug mitten im Moment der... aber dies ist kein Rollenspiel, kein Verschulungsvergnügen. 'Pandemonium' ist das ultimative Jump & Run mit psychedelischer 3-D-Grafik, grooviger Musik, nervenzersetzender Spannung und den besten Charakteren die jemals Deinen Monitor heimgesucht haben. Wie akrobatische Wikki und der durchgeknallte Molnar sind Handgepäck für jeden Pandemonium zu dem was es ist: verrückt, überaschend & unglaublich unterhaltsam.

Bereits erhältlich für Sony PlayStation

Interactive Web Site: <http://www.bmginteractive.de>

**CRYSTAL
DYNAMICS**

In Vertrieb
**BMG
INTERACTIVE**

T-Online

Gratis: Ihr Soforteinstieg inkl. Freieinheiten

Nutzen Sie sofort alle Vorteile von T-Online!

T-Online – der universelle Online-Dienst, der alles kann: Btx, Btx plus, eMail und Internet. Internet jetzt mit bis zur 4fachen Geschwindigkeit!!! Mit einem Zugang nutzen Sie alle 4 Services zum Preis von einem!



■ Internet-Zugang mit eigener Homepage!

■ eMails weltweit versenden: offline vorbereiten, online absenden!

■ Bundesweiter Zugang zum günstigen City-Tarif!

■ Wahlweise automatische Gebührenbestätigung für Premiumdienste, eMail und Internet. Das spart Zeit und Geld!!!

■ Online-Shopping: Bequemer Einkaufsbummel – nur einen Mausklick entfernt!

■ Homebanking: Komfortable Kontoführung rund um die Uhr bei über 3.000 Bankinstituten!



■ über 1.000 deutschsprachige Angebote und 100 deutschsprachige Foren!

■ Über 100.000 Strukturierte Lerninhalte!

■ Und das alles für nur 8,- DM Grundentgelt/Monat!

Und für alle, die noch kein Modem haben: Die Super-Angebote von 1&1!

Sie wollen online gehen und haben noch kein Modem? Nutzen Sie das tolle Angebot von 1&1 und bestellen Sie sich Ihr Profi-Modem zum absoluten Superpreis. Inklusive Komplett-Software und kostenloser Anmeldung zu T-Online. Also: Bestellen, auspacken, einstecken, drauf abfahren!

Modem Skyconnect 33.600

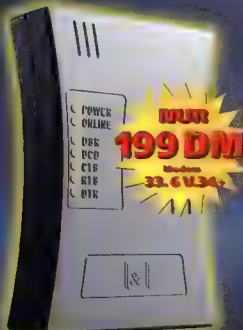
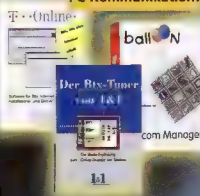
Highspeed für Online-Freaks. Dank neuester Technologie erreicht dieses Modem rasante 33.600 bit/s und ist so der ideale Partner für Ihren Multimedia-PC!

Für Windows

Best.-Nr. 4595 199,- DM

Inklusive

Komplett-Software für T-Online, Internet, Homebanking und PC-Kommunikation!



Lieferumfang Skyconnect 33.600: ■ Komplettsoftware für Windows auf CD-ROM (Druckersversion enthält auch gegen 9.600 DM Versandkostenpauschale: T-Online Software 1.2, Netscape Navigator 3.0 und eMail-Software, 1&1 Btx-Tuner, ballON, Telecom Manager Plus, Externes Netzteil) ■ Serielles Anschlußkabel, ca. 1,50 m ■ V.34-kodiertes Kabel für Telefontaxe TAF 3, ca. 2 m ■ Deutsche Installations- und Bedienungsanleitung
Leistungsdaten Skyconnect 33.600: Übertragungsgeschwindigkeit bis 33.600 bits, mit Datenkompression bis 115.200 bits, Datenkompression nach MNP 5 und V.42bis, Fehlerkorrektur nach MNP 1-4 und V.42, Speicher für 4 Telefonnummern, Fax-Funktion: senden, empfangen (Gruppe 3 nach V.29, V.2/ter und V.17 mit 14.400 bits), mit Voicefunktion über Soundkarte
Systemvoraussetzungen für die 1&1-Komplettsoftware: ■ Windows 386 DX 40-Prozessor, 4MB RAM, DOS 3.3, WIN 3.1 oder Windows '95, CD-ROM-Laufwerk, serielle Highspeed-Schnittstelle

in T-Online auf der Heft-CD!

**Wohin! CD einlegen
und sofort in endlose
Online-Wellen starten!**

Alle, die schon ein Modem haben, brauchen nur die richtige Software und ein Paßwort für den Start ins Online-Vergnügen. Einfach die T-Online-Software von der Heft-CD installieren und die Anmeldung online abschicken.

➔ Inklusive: Gratissoftware!

Die T-Online-Software mit vielen tollen Tools. Absolut kostenlos. Als Vollversion auf der Heft-CD!

➔ Inklusive: Soforteinstieg mit Freieinheiten!

Die Freieinheiten für die ersten 10 Tage und die Nutzungsentgelte für T-Online kosten von 10,- DM übernimmt 1&1.* Sie starten sofort und zahlen nur die Telefoneinheiten zum günstigen Citytarif.

➔ Inklusive: Gratis-Anmeldung für T-Online!

Wird Sie bei der Online Pro Dienste GmbH & Co. KG, einer Tochtergesellschaft der Deutschen Telekom, als Neueinsteiger an angemeldet. Es fällt das einmalige Anmeldeentgelt. Sie sparen 50,- DM! * Nach Anmeldung mit der Anmeldung eines T-Online-Neuanschlusses!



**Ganze 10,- DM
Freieinheiten
für Ihren
Sofort-
Einstieg!**



**Das 1&1 Info-Telefon:
Rund um die Uhr.
Zum Nulltarif!**

0 26 02/ 16 00-111

1&1

1&1 Direkt GmbH
Elgendorfer Str. 57
56410 Montabaur

T-Online Bestellcoupon für Ihr Modem inklusive Gratis-Software

Ja, ich habe noch keinen Anschluß an T-Online und möchte die vielen Möglichkeiten von Btx, Btx plus, Internet und eMail nutzen! Bitte melden Sie mich kostenlos an (Best.-Nr.: 5051).

Da ich noch kein Modem besitze, bestelle ich zusätzlich ein:

- ☐ Modem 33.600 für Windows für nur 199,- DM (Best.-Nr.: 4505)
... und folgendes Zubehör gleich mit:
☐ Verlängerungskabel (5 m) für nur 19,90 DM (Best.-Nr.: 1010)
☐ TAE-Adapterstecker für die Telefonsöse für nur 14,90 DM (Best.-Nr.: 1009)

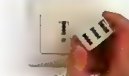


Abb.: TAE-Adapterstecker

- Den Gesamtbetrag zzgl. 9,60 DM Versandkosten bezahle ich:
☐ per beigefügtem Scheck
☐ per Nachnahme (zzgl. Nachnahmegebühr)

Außerdem wünsche ich den regelmäßigen Bezug der Zeitschrift „com! T-Online & Internet“ für nur 2,60 DM pro Monat (bitte durchstreichen, falls nicht gewünscht).

Ich beauftrage und bevollmächtige die 1&1 Direkt GmbH, mich den Zugang zu T-Online zu verschaffen. Meine Zugangskennung und mein persönliches Kennwort erhalte ich schnellstmöglich per Einschreiben. Die Vertragsabwicklung erfolgt nach den Allgemeinen Geschäftsbedingungen sowie den Preislisten der Online Pro Dienste GmbH & Co. KG, einer Tochtergesellschaft der Deutschen Telekom. An Kosten entstehen mir aufgrund der aktuellen Preistabelle monatlich 8,- DM für die Zugangsberechtigung sowie das jeweils anfallende Verbindungsentgelt. Die Zugangsberechtigung kann ich jederzeit bei der Online Pro Dienste GmbH & Co. KG kündigen.

Name, Vorname, Firma (Bitte Ansprechpartner angeben)

Straße, Hausnummer (kein Postfach)

PLZ, Ort

Telefon-Nr. (unbedingt angeben, der Auftraggeber muß Anschluß-Inhaber sein)

Datum, Unterschrift

Kennziffer: 002 067 N

Coupon an: 1&1 Direkt GmbH, Elgendorfer Str. 57 · 56410 Montabaur

Extreme Assault

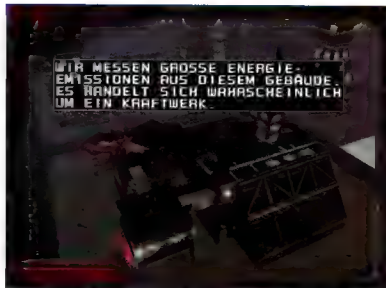
Gegenangriff

Wieder einmal wird die Erde von Außerirdischen überfallen, wieder einmal muß der Spieler unsere Welt vor dem Untergang retten. Wenn man sich intensiver mit Computerspielen auseinandersetzt, läuten jetzt die Alarmglocken: Ist das nicht genau die Story, aus der normalerweise schlichte Ballerspiele gestrickt sind? Eigentlich ja, aber Blue Byte zieht alle Register, verwendet atemberaubende Techniken und kramt – dank vieler innovativer Features – ein wahres Feuerwerk auf dem Monitor ab!



In einer nicht allzu fernen Zukunft: Die Menschheit hat mit interstellarem Raumflug noch nicht viel zu tun, das Militär testet den Prototyp eines neuen Kampfhubschraubers, den Sioux F-23. Neben den unglaublich gutmütigen Flugeigenschaften kann vor allem die gewaltige Zerstörungskraft der Waffensysteme beeindrucken: Maschinengewehr und Lenkraketen werden durch eine imposante Laserkanone ergänzt. Da in der Nähe der Luftwaffenbasis militärische Aktivitäten unbekannter Urheber gemeldet wurden, entscheidet man sich spontan für einen ersten Einsatz des Helikopters. Just in dem Moment, als der Aufklärungsflug beginnen soll, gerät man unter Beschuss: Zwei Hubschrauber versuchen, die Feuertaupe des Sioux zu verhindern.

Während diese Angreifer für den Prototyp noch kein Problem darstellen, muß er sich bald mit riesigen Armeeverbänden herumschlagen, die auf ein kleines, idyllisches Dorf



Die über 60 Missionen werden durch Videosequenzen verbunden, die in Echtzeit aus den Spieldaten berechnet werden.

zurollen. Die Rettung kommt in letzter Minute, die Einwohner wurden bereits gefangenegenommen und zum Abtransport gesammelt. Noch unter Schock erzählen die soeben Befreiten von furchterregenden Aliens, die für das ganze Chaos verantwortlich sein sollen.

Geschichtstrüchtig

Selbstverständlich übernimmt der Spieler die Rolle des furchtlosen Piloten und kämpft sich

happchenweise durch die Story. Über 60 Missionen erzählen vom Auf und Ab des eigenen militärischen Erfolgs, von dankbaren Menschen, die aus der Sklaverei befreit werden, und von Aliens, die ihre bereits eingerichteten Brutkammern aufgeben müssen. Das Spiel führt Sie in insgesamt sechs Kapiteln über den halben Erdball, die dabei besuchten Höhlen-, Stadt- oder Dschungellandschaften verbreiten jeweils eine eigene,



Dieses entführte Schlachtschiff wurde mit flächendeckend wirkenden Granatwaffen ausgerüstet und ist einer der zahlreichen "Endgegner" des Spiels, die von etlichen weiteren Gegnern bewacht werden.



Raten Sie einmal, was passiert, wenn man einen Gegner bekämpfen will, der sich in einem Replikator befindet...

sehr glaubwürdige Atmosphäre. Extreme Assault versteht sich auf keinen Fall als Helikoptersimulation. Obwohl ein



Riesige, bestens bewaffnete Roboter lauern dem Spieler in Tunneln auf.



Selbst in diese friedliche Idylle sind die Aliens bereits vorgedrungen.

Geheimniskrämerei

Da lacht das Pilotenherz: Zwei Smartbombs und etwas Munition sind fast alles, was der Spieler braucht. In der Welt von Extreme Assault läßt sich nahezu alles zerstören, was in der Landschaft steht – das kostet allerdings Munition und macht daher wenig Sinn. Einige exponierte Objekte bieten allerdings den Zugang zu Geheimräumen oder beherbergen selbst wertvolle Power-Ups, beispielsweise Schildenergie, Munition, Waffenupgrades oder "intelligente" Waffen. Meist ist der Weg zu solchen Schätzen mit Dornen gespickt, schließlich verlangt der Flug dicht über eine Lavafälle oder durch enge Krater eine völlig ruhige Hand. Ein gezieltes Suchen nach diesen Locations lohnt sich, in fast jeder Mission sind solche überlebenswichtigen Power-Ups versteckt.



Treffpunkt

Natürlich darf einem Spiel wie Extreme Assault ein Netzwerkmodus nicht fehlen. Über ein herkömmliches IPX-Netzwerk können bis zu vier Spieler gegeneinander antreten, wobei auch die Bildung von Teams möglich ist. Die drei speziell angefertigten Mehrspielerkarten erlauben den wahlweisen Einsatz von Helikopter und Panzer, weitere Karten sind bereits in Vorbereitung und können im Internet oder auf unserer CD-ROM gefunden werden.

muß man sich erst einmal abgewöhnen. In späteren Missionen steigt man vom Hubschrauber auf einen Panzer um, der identisch bewaffnet ist und sich erfreulicherweise ähnlich steuern läßt.

Deutliche Instrumente

Wer sich im Pilotensessel von Novalogics Comanche wohlfühlt, wird mit Blue Bytes Sioux nur wenige Probleme haben. Auch hier kann man in schneller Folge sein Waffensystem auf die Gegner im Sensorenbereich aufschalten, ein weiterer Knopfdruck feuert die in fast allen Fällen tödliche Rakete ab, und ein kurzer Zug am Schubhebel läßt den Spieler anschließend hinter einer

Bergkuppe verschwinden. Das Cockpit ist recht übersichtlich gestaltet: Neben den beiden Anzeigen für die maximal sechs Waffensysteme findet sich nur noch ein Radar und ein Laufband, das die aktuellen Missionsziele beschreibt. Hat man einen Gegner aufgeschaltet, so wird dieser im Display gesondert markiert, und seine Schildstärke wird genauso angezeigt wie der aus Raumschiffsimulationen bekannte Vorhaltepunkt, der für optimale Trefferquoten sorgt. Auf einigen Schlachtfeldern befinden sich weit über 30 Gegner in freudiger Erwartung auf den Spieler, bei diesen Gegnerzahlen ist es selbstverständlich, daß man nicht unbeschadet aus einem Gefecht herauskommt. Aus diesem Grund hinterlassen einige Gegner nach ihrer Zerstörung Power-Ups, die beispielsweise die Schildstärke heraufsetzen, neue Munition an Bord bringen, ein Waffensystem aufrüsten oder gleich ein völlig neues Waffensystem installieren. Auch an anderen Stellen finden sich solche Power-Ups, zum Beispiel in engen Kratern, in Bambushütten oder in meist gut getarnten Räumen. Dennoch ist Extreme Assault nicht so schnell durchgespielt, da



Gegen Mitte des Spiels kann man ein außerirdisches Kampfgerät ergattern: Diese Strahlenwaffe hat eine wahrhaft verheerende Wirkung.



Der finale Endgegner ist ein echtes Monstrum, das man nur mit viel Geduld und einer sorgsam zurechtgelegten Taktik überwinden kann.

3D-Mania

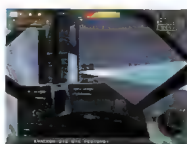
Durch geschickt gezeichnete und farbreiche Texturen wie bei dieser 'Wand' wirken selbst große Flächen plastisch und real. Wurde letztes Jahr die Netzwerkfähigkeit zum Qualitätsmaß eines jeden Spiels erkoren, ist es nun die Unterstützung von 3D-Beschleunigerkarten.

Neben der Reduzierung der Datenmenge, die über den Systembus transportiert werden muß, dienen sie vor allem der Erzeugung von Schatten, Nebel und weichen Texturen. Extreme Assault kann auch ohne spezielle Hardware mit diesen Details (bis auf den Schattenwurf) aufwarten – und dies mit einer Geschwindigkeit, die so manchen 3D-Chip erblassen lassen könnte. Dennoch werfelt man bei Blue Byte an speziell angepassten Versionen für 3D-Hardware, die dann wohl auch auf schwachbrüstigen Rechnern die Darstellung aller Grafikdetails ermöglichen.



In ausgewachsenen Fabrikanlagen werden Menschen zur Arbeit gezwungen.

die Gegner durch ihre geschickte Platzierung für so manchen Schweißausbruch sorgen. Damit man nicht in Versuchung gerät, das komplette Spiel im niedrigsten Schwierigkeitsgrad innerhalb weniger Stunden durchzuspielen, hat sich Blue Byte etwas Besonderes einfallen lassen: Während der Spieler üblicherweise zwischen mehreren Schwierigkeitsgraden wählen kann, mit denen er das komplette Spiel bestreitet, gestattet ihm Extreme Assault im einfachsten Schwierigkeitsgrad nur den Zugriff auf die ersten beiden Kapitel, erst im zweithöchsten Schwierigkeitsgrad kann man sich durch das gesamte Spiel arbeiten. Eine Woche sollte man für Extreme Assault also



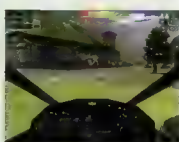
Bei diesem Strahl handelt es sich keineswegs um einen Suchscheinwerfer... schon einplanen, wobei es – aufgrund der hohen Actionlastigkeit und einer Highscore-tabelle – immer wieder Spaß macht, einen Level noch einmal zu spielen.

Mehr Schein als Sein

Blue Byte hat Extreme Assault sehr große Landschaften spendiert, die mit weiten Ebenen, atemberaubenden Schluchten und engen Höhlen so ziemlich alles bieten, was das Spielerherz begehrt. Damit der Spieler nach Einschlagen einer falschen Richtung nicht verlorengelassen, sind die Einsatzgebiete genau begrenzt. Fliegt man aus diesem Gebiet heraus, bleiben dem Spieler zehn Sekunden Zeit zurückzukehren, ansonsten

Performance

Durch spezielle Dither-Algorithmen werden auch in der VGA-Darstellung Farbverläufe emuliert und übergroße Pixel verhindert. Obwohl Blue Bytes selbstentwickelte Engine zum schnellsten gehört, was in dieser Qualität zu haben ist, hat auch Extreme Assault gehörige Hardwareanforderungen. Wer auf HiColor oder SVGA verzichten kann, wird aber sogar seinem betagten 486er noch ein aktuelles Spiel spendieren können. Damit Sie Ihr eigenes System mit unseren Testrechnern vergleichen können, liefern wir zu allen verwendeten PCs auch den entsprechenden Benchmark-Wert. Als Testprogramm verwenden wir den "Shiny-Benchmark", den Sie auf der CD-ROM der Ausgabe 4/97 finden.



Für beide Screenshots wurden sämtliche Grafikdetails eingeschaltet. Der VGA-Modus (links) ist sogar auf älteren Rechnern noch flüssig spielbar.

Rechner	Intel 486DX/2-66	Intel Pentium 90	AMD K5 166	Cyrix 6x68 166	Intel Pentium 166
	8 MB RAM	16 MB RAM	16 MB RAM	16 MB RAM	32 MB RAM
	ELSA 1000 Trio	Spec V-7 Mirage	ELSA Winner 2000 AVI	ELSA Winner 2000 AVI	ELSA 1000 Trio
Shiny DOS	26	38	41	42	58
Shiny Windows	23	41	47	49	65
320x200 256 Farben	●	●	●	●	●
320x200 HiColor	●	●	●	●	●
640x480 256 Farben	●	●	●	●	●
640x480 HiColor	●	●	●	●	●

● = flüssig spielbar ● = spielbar ● = nicht spielbar

gilt der Einsatz als gescheitert. Für die Darstellung dieser Landschaften setzte Blue Byte auf die bewährte Polygon-technik. Durch den gut durchdachten Einsatz von extrem realistischen Texturen wirken die Flächen lebensecht und keineswegs glatt – sogar die völlig planen Begrenzungen des Urwalds wirken echt und vor allem dreidimensional. Da die Berechnung einiger tausend texturierter Polygone wohl jeden Rechner überfordern würde, wurde die komplette Landschaft mit leichtem Nebel überzogen, weit entfernte Objekte müssen daher nicht mehr berechnet werden. Der Nebel ist nicht übertrieben dicht, er gestattet eine mehr als ausreichende Fernsicht und wirkt darüber hinaus sehr lebensecht.

Transparente Geschosse

Ein weiteres grafisches Highlight von Extreme Assault ist der Einsatz von teiltransparenten Texturen, die eine realistische Darstellung von leuchtenden Objekten ermöglichen. So kann man durch Teile des Cockpits die Landschaft erkennen, die durchsichtige "Aura" der Power-Ups läßt diese schweben, und Explosionen wirken nicht aufgesetzt. Auch Laserstrahlen, die einige Gegner abfeuern, wirken keineswegs massiv, sondern leicht und bedrohlich. Trotz dieser Features hat es Blue Byte ge-

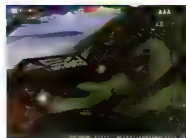


Diese gut befestigte "Stereomontage" ist im Kamikazestil einfach zu überwinden; wer zu lange mit seinem Einsatz zögert, hat das Nachsehen.



Auf das Gegenstück zur eigenen Strahlenwaffe trifft man nur selten.

schaft, die Engine überaus schnell zu machen. Bei allen eingeschalteten Grafikdetails (in SVGA-Auflösung bei 65.000 Farben!) reicht ein Pentium 166 für ein flüssiges Spiel bereits aus, bei geringster Grafikqualität wird sogar ein 486er seinen Spieltrieb befriedigen können. Die akustische Untermolung hinterläßt einen nicht ganz so perfekten Eindruck. Die insgesamt 60 Minuten Audio bestehen aus recht angenehmen, aber völlig unspektakulären Musikstücken. Ein Spiel der Klasse



Zahlreiche Animationen, wie hier der Zug, hauchen der Landschaft an vielen Stellen Leben ein.



Vor allem Spinnen standen den Designern der außerirdischen Roboter Modell. Auch die geschmeidigen Bewegungen verraten das Vorbild.

von Extreme Assault hätte da sicherlich Besseres verdient. Die Soundeffekte stimmen bereits wieder verlässlich, da Blue Byte dem unumgänglichen Geballer durch den großzügigen Einsatz von Stereoeffekten einen echten Sinn gegeben hat. Möglicherweise ist die extreme Richtungslosigkeit der Geräusche nicht ganz realistisch, da man dadurch aber jeden Gegner so-

gar blind orten kann, ist der spielerische Gewinn enorm. Die Steuerung gibt ebenfalls keinen Anlaß zur Klage, wird doch nahezu jede Kombination aus Tastatur, Maus und Joystick zugelassen. Da das jeweilige Gefährt sehr direkt auf Eingaben reagiert, muß man – ungewöhnlich für ein Actionspiel – relativ vorsichtig mit dem Joystick umgehen.

Harald Wagner

Statement

Und wieder hat die Qualitätsschmiede aus Mülheim an der Ruhr gnadenlos zugeschlagen. Trotz der etwas anderen Thematik ist Extreme Assault in einem Atemzug mit Wing Commander, Magic Carpet oder Comanche zu nennen, wobei Blue Byte die Qualität der Konkurrenzprodukte in fast allen Belangen noch überbieten kann. Durch das ausgefeilte Missiondesign läßt sich Extreme Assault beliebig oft spielen, ohne daß der Spielspaß dabei verloren geht – sogar der zehnte Kampf mit dem überaus harten Endgegner macht mehr Spaß als so manches andere komplette Spiel.



SPECS & TECHS	
VGA Single-PC	1
SVGA ModemLink	1
DOS Netzwerk	4
WIN 95 Internet	1
Cyrix GeneralMill	1
AMD Audio	1
REQUIRED	
486 0X4-100, 8MB RAM	
Double Speed-CD-ROM, 95 MB HD	
RECOMMENDED	
Pentium 166, 32MB RAM	
Quadruple-Speed-CD-ROM, 95 MB HD	
3D-SUPPORT	
In Vorbereitung	

RANKING	
Action	
Grafik	94%
Handlung	78%
Handlung	86%
Spiele Spaß	92%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Blue Byte
Preis	ca. DM 100,-
Release	16. Mai '97

Ein Champion in der Formel-1 braucht 20 Millionen DM und eine Menge Ehrgeiz... ...das heißt, bis jetzt!



Digital Edge konstruiert den F1 SIM analog den Originalplänen für Lenkung, Bremsen und Schaltung eines modernen Formel-1 Renners.

Fahren Sie mit dem robustesten und genauesten Steuerungssystem den Saisonsieg in die Box...

...und es kostet Sie auch keine Millionen!

4 separate LED-Anzeigen für die Gänge und programm. Schalter



Abnehmbares, 25cm Ø selbstzentrierendes Rennlenkrad mit Lederbezug



Pedale mit realistischem Widerstand beim Bremsen und Kuppeln



Der F1 SIM mit F1 Lederlenkrad, Lenksäule, Schaltungselementen, Pedalen und Grundplatte



Schaltwege sind exakt denen eines Formel-1 Wagens nachempfunden



Programmierbarer Schalter für die entscheidenden Boxen-Infos



Blitzmontage und Demontage der Lenksäule. Aus stabilem Stahl und Aluminium (kein Plastik)



profisoft
- SIMULATIONS -

TELEFON: (0641) 122065
TELEFAX: (0641) 122470

Media Point: 0336 2428842
Media Point: 0330 42760798
Media Point: 030 6619021
Media Point: 030 7947233
Media Point: 030 4339005
Media Point: 030 38382191

F1 SIM steht für SIE in folgenden Läden bereit:

Media Point: 0336 2428842
Media Point: 0330 42760798
Media Point: 030 6619021
Media Point: 030 7947233
Media Point: 030 4339005
Media Point: 030 38382191
Media Point: 0336 2428842
Media Point: 0330 42760798
Media Point: 030 6619021
Media Point: 030 7947233
Media Point: 030 4339005
Media Point: 030 38382191

03336 756061
040 4251139
0421 163080
0211 329833
02161 179018
0821 9143354
0301 20500

03336 756061
040 4251139
0421 163080
0211 329833
02161 179018
0821 9143354
0301 20500

ZVE
TECHNOLOGY

0803 770340
09131 376872
0251 9141086
039 4304004
069 30851099
089 489175
091 2877083

ENQUIRIES
TELEPHONE:
+44(0)1293 538666
FAX:
+44(0)1293 538414

Grün, runzlig und nicht mehr der Jüngste – Yoda sieht aus wie ein Jedi Ritter-gewordener Magermilch-Joghurt nach Ablauf des Verfalldatums. Der sprücheklopfende Lehrmeister von Master Luke gehört zum Aufgebot eines LucasArts-Titels im Stil der abenteuerlich eintönigen Indiana Jones Desktop Adventures.

Wer etwas für die Mittagspause braucht, was leicht ist und nicht belastet, kauft sich eine Milchschnitte. Oder Yoda Stories. Fast pünktlich zur Leinwand-Rückkehr der Skywalker-Dynastie kommt das "Action-Adventure" auf den Markt, dessen zufallsgenerierte Missionen selten länger als eine Stunde dauern. Smartie Luke (ist trotz der krümeligen 2D-Darstellung problemlos von einem Ewok zu unterscheiden) stapft – getrieben von den Cursorstasten oder Mausklicks – durch die Dogobah-Sümpfe und die Wüste Tatooines, schaut in der Raumhafen-Kantine auf Mos Eisley vorbei oder schlittert über den Eisplaneten Hoth. Unterwegs trifft er auf völlig willkürlich verteilte Be-

Yoda Stories

Machtprobe



Klare Verhältnisse: links das eigentliche Spielfenster, rechts das Inventory nebst Kompaß, aktiver Waffe (hier: Lichtschwert) und Lebensenergie-Anzeige.

kannte aus guten alten Star Wars-Tagen, mit denen sich ein informatives Schwätzchen halten läßt oder die sich als dankbarer Abnehmer für ein Raumschiff-Bauteil im Austausch gegen eine andere Nützlichkeit erweisen.

Hau den Lucas?

Die letzten Worte des jungen Skywalker: "Guck mal, Stormtrooper, wie niedlich...". Tatsächlich wirken die Winz-Sprites mit ihren überdimensionierten Häuptern auf den ersten Blick nur wenig bedrohlicher als Lord Helmchen. Anfangs muß sich Luke noch mit dem Laserschwert durch imperiale Truppen fucheln, kann aber bald auf di-

stanzwährende Gewehre und Pistolen zurückgreifen. Unterm Strich überwiegen die eines LucasArts-Spiels unwürdigen Tugenden bei weitem: an Ungenauigkeit kaum zu überbietende Steuerung, blamable Grafik- und Soundqualitäten (die vielleicht vor "langer, langer Zeit in einer weit, weit entfernten Galaxis" Eindruck schinden konnten) und ein super-schlechtes Spieldesign, dessen Elemente sich allzu rasch wiederholen. Positive Aspekte: die Nullkommanix-Erlebnisbarkeit, das Star Wars-Ambiente und nicht zuletzt "Making Magic", eine interaktive Dokumentation zur Special Edition in Form von Fotos und Videos.

Petra Maueröder ■



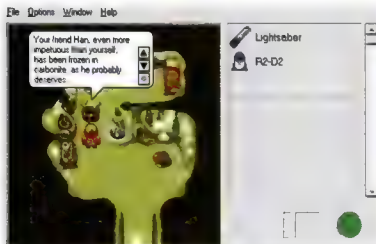
An das verheißungsvolle AT-AT-Wrack gelangt man erst nach Ausschaltung der Sturmtruppen.



Türen wie diese lassen sich nur mit der passenden Code-Karte öffnen.

Statement

Hilf mir, Obi Wan Kenobi, denn ich muß ein dunkles Machtwort sprechen. Yoda Stories ist ungefähr so verführerisch wie der Mundgeruch eines Wookies. Man darf gar nicht daran denken, daß aus Spielprinzip plus Lizenz plus gutem Willen auch ein Star Wars-Diablo hätte werden können. Der Preis heiligt zwar die Mittelmäßigkeit, aber ewige Motivation und Glückseligkeit dürfen Sie nicht erwarten



Vor jedem Einsatz erfolgt ein ausführliches Briefing bei Oberjedi Yoda, der Ihnen neben guten Wünschen auch Ihr erstes Utensil mit auf den Weg gibt.

SPECS & TECHS	
VGA Single-PC	1
SVGA ModemLink	0
DOS Netzwerk	0
WIN 95 Internet	0
Critix General MIDI	0
AMD Audio	0
REQUIRED	
486DX2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, HD 8 MB	
RECOMMENDED	
Pentium 60, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, HD 8 MB	
3D-SUPPORT	
keine 3D-Unterstützung	

RANKING	
Adventure	
Grafik	45%
Sound	25%
Handling	45%
Spielspaß	47%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	LucasArts
Preis	ca. DM 35,-
Release	Mai '97

LOOK FOR
RAINBOW RUNNER!

der gewinnt immer



ab DM 19,-

ab DM 279,-
(2 MB SGRAM)

MATROX MYSTIQUE

Die komplette 3D Entertainment
und Multimedia Solution für zu Hause

- 32MB-16MBDE Chip
- 64-Bit Technologie
- PCI Bussystem mit Busmastering
- 2 oder 4 MB SGRAM Basicboard

- 32-Bit-TrueColor 16.777.216 Farben
- 320x200 bis 1280x1024 Pixel, 32 Bit
- TrueColor bei 1280x1024 Pixeln

- Mehrstufiges 3D-Performance
- Mapping bis 25 Millionen Texel
- Top Windows Performance mit 3D
- 2D Power Features

- Überlegenes Full Screen & Full Motion Video durch X und Y Interpolation
- Rekordverdichtete DOS Performance
- auferund 32-Bit Video Core

Zusätzlich neue 3D Spiele, Software MPEG Player & 3D Web Browser auf CD-ROM



POWERED BY
MGA
4-BIT GRAPHICS

matrox

Matrox Electronic Systems GmbH: Inselkammerstr. 8, D-82008 Unterhaching, Tel.: 089-6144 74 33, Fax: 089-6144 97 43, Vertriebs-InfoLine: 089-61 44 74 44, Hotline: 089-61 44 74 33, 885/Mailbox: 089-614 00 31, CompuServe: GO MATROX

© 1996. All rights reserved. Matrox, Mystique

Harvest of Souls – Stadt der verlorenen Seelen

Seelenwanderung

Sierra greift nach Shivers und Lighthouse abermals ganz tief in den Myst-Kübel: Gerendertes in SVGA, Musikalisches im Hardrock-Format, Rätselhaftes in 7th Guest-Manier, Atmosphärisches im Horror-Gewand – herzlich willkommen in der „Stadt der Verlorenen Seelen“!

Wenn Musikvideo-Produzenten nichts Gescheites einfallen mag, schicken sie ihre klampfenden und grölenden Superstars normalerweise in die Wüste. So ist es Ihren Band-Kollegen geschehen, denen Sie in das verschlafene Nest Cyclone, mitten in die Abgeschiedenheit Arizonas, nachreisen. Bei der

Ankunft sind sowohl Ihre Kumpels als auch alle Dorfbewohner spurlos verschwunden, dafür spukte eine fehlgeleitete Indianer-Seele namens Darkcloud durch die menschenleeren Straßen.

Wandertag

Das düstere Geheimnis lüftet sich erst nach rund 50 Puzzles (zum Teil unter Einbeziehung des Mini-Inventors) und endlosen Fußmärschen auf CD-ROM Nr. 2 – ein mageres Preis-Leistungs-Verhältnis kann man der Stadt der Verlorenen Seelen also kaum vorwerfen. Wohl aber die handwerklich eher mäßige Grafik: Sierra hat schon mal schöner rendern lassen (vgl. Shivers). Der allzu gewöhnliche Bilderreigen im unverbrauchten Texmex-Look, versetzt mit knausrig eingestreuten Animationen, soll durch den 360°-Rundblick kompensiert werden – seit Zork Nemesis auch nicht



Puzzles wie dieses (ähnelt dem bekannten „Rüsselsprung“) können modifiziert und via Internet mit anderen Spielern getauscht werden.

mehr die frischeste Idee im Adventure-Gewerbe. Rauf- und Runtergucken ist nicht nur möglich, sondern auch unerlässlich, will man den Stapel Post auf dem Fußabtreter überhaupt registrieren. Hinweise in Form von Plakaten und Anrufbeantworter-Sprichlein müssen in mehr oder minder nachvollziehbare Codes umgesetzt werden, die den Zugang zu weiteren Lokalitäten ermöglichen. Zu bereits besuchten Standorten kann man sich mit Hilfe einer Übersichtskarte teleportieren lassen; die aus den Phantasmagoria-Folgen bekannte „Flashback“-Funktion spult wichtige Sequenzen beliebig oft ab.

Petra Mauvöder ■

Statement

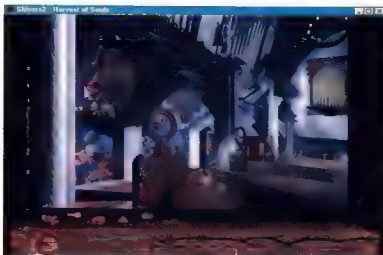
Gruslig, gruslig: Man schlurft durch die Geisterstadt und löst an jeder Tür aufregende Schiebepuzzles. Und was verbirgt sich hinter den Türen? Überraschung – noch mehr Schiebepuzzles! Wen schon bei 11th Hour, Shine, Lighthouse und Shivers sein Geld nicht gereut hat, mag damit zufrieden sein – ich bin's aus genannten Gründen (Grafik, Puzzles, Spieldesign) eher nicht.



Auf einer praktischen Übersichtskarte der unheimlichen Geisterstadt springt sich's problemlos von einem Schauplatz zum anderen.



In Zeitungen findet man häufig Infos, die einem bei der Lösung eines Rätsels auf die Sprünge helfen.



Stufenloses Drehen um die eigene Achse – die eigens entwickelte Grafikengine macht's möglich; marschiert wird allerdings immer noch schrittweise.

SPECS & TECHS	
VGA Single-PC	
SVEA ModemLink	
005 Network	
WIN 95 Internet	
Cyrix GeneralMid	
AMD Audio	
REQUIRED	
486 DX2-66, 12 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, HD 10 MB	
RECOMMENDED	
Pentium 100, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, HD 10 MB	
3D-SUPPORT	
keine 3D-Unterstützung	

RANKING	
Adventure	
Grafik	60%
	65%
Handling	75%
Spielspaß	58%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Sierra
Preis	ca. DM 100,-
Release	Mai '97

Matrox Mystique nur in besten Häusern



MYSTIQUE

erhältlich bei

ATELCO

ComTech



CONRAD
ELECTRONICS

KARSTADT

MediaMarkt

PC
SPEZIALIST

ProMarkt

SATURN

und bei Ihrem
Matrox-Fachhändler

matrox

Wenn Sie bei Traumwagen wie dem Ferrari F50 oder dem McLaren F1 feuchte Hände kriegen, dürfen Sie hier bedenkenlos zugreifen. Alle anderen sollten sich erst einmal über die Schwächen des Need for Speed-Nachfolgers klar werden, bevor sie eine Runde drehen.

Vor rund zwei Jahren veröffentlichte Electronic Arts mit Need for Speed die gelungene Umsetzung eines der besten Spiele für die 3DO-Konsole. Der Erfolg war gigantisch und wurde mit der gelungenen Special Edition mit Netzwerk-Modus und zwei neuen Strecken noch ausgebaut. Vor etwa einem Jahr begannen die Arbeiten am richtigen zweiten Teil, der mit acht neuen Traumwagen und Kursen das Konzept des Vorgängers fortsetzt. Sie dürfen mit den für die meisten von uns wohl unbezahlbaren Luxus-schlitten entweder einzelne Rennen fahren, alle Kurse in einer Meisterschaft absolvieren oder den neuen Knock-out-Modus starten, bei dem der letzte im Feld automatisch rausfliegt, bis nur noch einer

Need for Speed 2

Sonntagsfahrer



Die überarbeitete Grafikengine ist detaillierter, aber auch deutlich langsamer geworden. Jetzt ist für die höchste Detailstufe ein P166 Pflicht.

übrigbleibt. Neu sind verschiedene Setups für die Boliden, bei denen Sie Anpreßdruck, Bremsbalance und Getriebe in jeweils drei Stufen ändern können. Außerdem läßt sich normaler Straßenverkehr zu- oder abschalten.

Mäßige Steuerung

Die Grafikengine ist deutlich langsamer geworden, was nicht zuletzt an den detaillierteren Fahrzeugen und den aufgepeppten Streckenrändern liegt. Oft wirkt es aber während der Fahrt so, als würde sich nicht der Wagen auf der Piste, sondern die

Strecke um das Fahrzeug bewegen. Dazu kommt noch die zu ungenaue Steuerung und das seltsame Fahrverhalten, was das Steuern auf den verwinkelten Pisten zur Qual werden läßt. Selbst wenn Sie viel an den Setups herumspielen, wird es kaum besser. Abgesehen von den neuen, teilweise etwas unpassenden Songs wirkt der Sound wie ein Relikt aus dem ersten Need for Speed und hätte eine Aufwertung verdient. Die Motoren-geräusche sind denen aus Need for Speed 1 zu ähnlich, um echte Rennsportfreaks zu friedelstellen zu können.

Florian Stangl ■



Neun Kameras zeigen das Rennen in der Wiederholung noch einmal.



Zu jedem der Wagen gibt es Informationen und Werbevideos.

Statement

Need for Speed 2 ist die erste Wahl, wenn Sie mit Luxusportwagen schnelle Runden ziehen wollen. Wenn Sie dagegen Wert auf eine exakte Steuerung legen und Freude am Fahren wollen, gibt es mittlerweile bessere Rennspiele. EA hat zu wenig Neues eingebaut, um Need for Speed 2 erneut einen Spitzenplatz zu sichern. Außerdem haben Wagen wie der GT90 nicht den Kultstatus eines Lamborghini Diablo oder der Dodge Viper, was viel Atmosphäre kostet.



Höhepunkte der Raserei mit süßteuren Sportwagen sind die wilden Über-schläge bei Crashes mit anderen Verkehrsteilnehmern.

SPECS & TECHS	
VGA Single-PC	2
SVEA ModemLink	2
DOS/Netzwerk	8
WIN 95 Internet	0
Extr. General MIDI	
AMD Audio	
REQUIRED	
Pentium 60, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM	
RECOMMENDED	
Pentium 166, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM	
3D-SUPPORT	
keine 3D-Unterstützung	

RANKING	
Action	
Grafik	81%
Sound	78%
Handling	65%
Spielspaß	66%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. DM 100,-
Release	Mai '97



[[[**Total normal!**]]]

Games bei AOL.



Jetzt gibt's Action online. Spiel weltweit gegen andere – z.B. MultiPlayer Battle Tech oder Air Warrior. Hol Dir die besten Tips bei „Tenhardts Spielecheck“.

Am besten jetzt testen. 10 Freistunden und 30 Tage ohne Grundgebühr*. Internet und eMail inklusive.



Gratis-Software auf der Heft-CD-ROM

STARTEN SIE AOL JETZT!

Wichtige Registrierungsinformationen sind auf einer CD-ROM auf der Heft-CD-ROM enthalten.

AOL-Startsoftware kostenlos bestellen interesse@germany.aol.com ☎ 0180-55 22 9

CH: ☎ 0848-80 10 13 • A: ☎ 01-5 85 84 85

Das bessere Programm.

AOL, eMail: interesse@aol.com, Internet: <http://www.germany.aol.com>

* Die Gebühren für das Internet und eMail sind separat zu zahlen.



Star Trek: Generations

Spätgeburt



Der Weltraum, unendliche Weiten. Dies sind die Abenteuer von Microprobe und Spectrum Holobyte auf ihrer Dreijahres-Mission mit dem Ziel, ein Spiel zu entwickeln, das viele schon verloren glaubten.

dem alle Phantasien und Träume Wirklichkeit werden können. Sorans einzige Möglichkeit, in den Nexus zurückzukehren, besteht darin, eine Serie von Sternen in unterschiedlichen Sonnensystemen in die Luft zu jagen. Die Tatsache, daß dabei Milliarden unschuldiger Föderationsbürger das Zeitliche segnen werden, stört ihn dabei wenig – die Föderation dafür umso mehr. Und wer wäre besser dazu geeignet, Soran zu stoppen, als die unerschrockenen Kapitäne Jean-Luc Picard und James Tiberius Kirk. Kirk wurde nämlich Jahrzehnte vorher zufällig in den Nexus gesogen, und Picard hat ihn dort ausfindig gemacht und zur Kooperation aufgefordert.

Nicht nur für Kinogänger

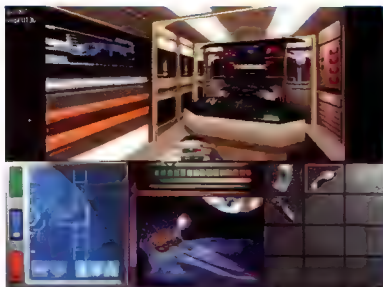
Das Spiel erstreckt sich über insgesamt 16 Missionen. Damit die Story aber für Kenner des Kinofilms nicht allzu vorhersehbar wird, wurde lediglich der Anfang und das Ende der Originalgeschichte übernommen – das Computerspiel schlägt dazwischen eine Brücke und zeigt daher Locations, "die noch nie ein Mensch zuvor gesehen hat". Der Nexus kann von Soran nur erreicht werden, wenn er eine Serie von Sternen in einer bestimmten Reihenfolge zerstört. Erleidet Soran bei einem dieser Versuche einen Rückschlag, weil zum Beispiel eine seiner überdimensionalen Bomben von einem Mitglied der Enterprise entschärft wurde, so muß er sein System neu berechnen. Es handelt sich al-



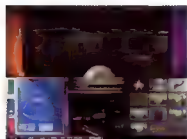
Der Einsatz des Phasers ist nur selten erforderlich. Die meisten Rätsel lassen sich auch ohne Waffengewalt relativ problemlos lösen.



Für diejenigen unter Ihnen, die sich mittlerweile nicht mehr an den drei Jahre alten Film erinnern können, wollen wir einmal kurz rekapitulieren: Soran, ein Wissenschaftler vom Planeten El-Aurian, ist besessen von einem Phänomen namens Nexus. Der Nexus ist eine Art Nirwana, in



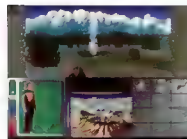
Die Raumstationen wurden sehr schön gestaltet, allerdings verpixeln die Wände bei näherer Betrachtungsweise doch relativ stark.



Beim ersten Treffen mit Dr. Soran kann sich der Wissenschaftler noch in Sicherheit bringen.



Auf dem Klasse-M-Planeten im Borsus-System machen gefährliche Pflanzen Data zu schaffen...



...aber zum Glück sind nicht alle Lebewesen der Föderation feindlich gesinnt.

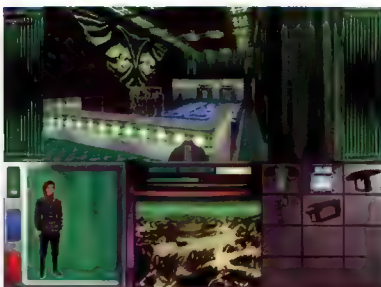
so um einen Wettlauf mit der Zeit, man muß dem verrückten genialen Wissenschaftler immer einen Schritt voraus sein. Diesen notwendigen Vorsprung kann man sich erarbeiten, indem man Sorans Berechnungen von Data simulie-

ren läßt und versucht, früher auf dem nächsten Planeten einzutreffen. Diese Simulation findet im Kartenraum statt, in dem auch Sonnensysteme abgetastet und Funksprüche empfangen werden können.

Kein klassisches Adventure

Wurde Soran von den Scannern an Bord eines Raumschiffes geortet, so wird in das taktische Menü gewechselt. Bei einer Konfrontation können verschiedene Bestandteile des Zielobjekts, wie zum Beispiel die Waffen- und Lebenserhaltungssysteme, anvisiert und unter Beschuß genommen werden. Es ist aber nicht immer notwendig, einen Gegner in kleinste Einzelteile zu sprengen, in den meisten Fällen genügt es, ihn manövrierfähig zu schießen.

Nur wenige Missionen spielen allerdings im Weltraum, meistens muß man auf die Oberfläche eines Planeten beamten. Wer sich noch an Star Trek: A Final Unity – das ebenfalls von Microprose entwickelt wurde – erinnert, wird an diesem Punkt einen wesentlichen Unterschied zu Generations feststellen: Es handelt sich nicht mehr um ein "klassisches Adventure", gespielt wird nun aus der Ich-Perspektive im Stil von



Auf der romulanischen Basis ist Vorsicht geboten. Die Sicherheitssysteme sind hier sehr ausgeklügelt, eine falsche Bewegung kann den Alarm auslösen.

Normality oder Realms of the Haunting. Die Umgebung wird dabei in der oberen Bildschirmhälfte dargestellt, unten befindet sich das Inventory und das Display des Tricorders. Obwohl man sich bei Microprose für eine 3D-Engine entschieden hat, handelt es

sich aber dennoch nicht um ein Actionspiel. Die Anzahl der Gegner hält sich in Grenzen, und überdurchschnittliche Reaktionszeiten sind nur selten erforderlich. Vielmehr müssen Gegenstände aufgesammelt und angewendet werden, um Fortschritte zu erzielen – mit

Ausrüstung

Mit dem **Tricorder** lassen sich Daten aufzeichnen und Scans durchführen. Keine Außenmission wird ohne dieses Gerät bestritten.



Mit dem **Phaser** können nicht nur Gegner betäubt oder getötet werden, auch Hindernisse lassen sich aus dem Weg räumen.



Mit dem **HypoSpray** lassen sich leichte Blessuren verarzten. Generell ist es aber eher zur Reparatur von Phasern gedacht.



Der **Communicator** wird an der Uniform getragen. Auch die Position kann über dieses Gerät festgestellt werden.

Leergeladene Phaser können mit dem **Recharge Pack** in Sekundenschnelle wieder aufgeladen werden.



Der **romulanische Phaser** ist darauf ausgelegt, das Nervensystem des Gegners außer Kraft zu setzen.

Das **romulanische Sturmgewehr** funktioniert genau wie der Phaser, hat aber eine höhere Leistung.



Unterscheidet sich vom romulanischen Phaser nur durch Äußerlichkeiten. Die Technik ist grundsätzlich identisch.

Die Spielumgebung

Während die Crew um Captain Picard im Kinofilm direkt von Amargosa nach Veridian springt, muß bzw. darf der Spieler ein paar Abstecher auf andere Planeten und Raumbasen machen. Hier eine kleine Auswahl:



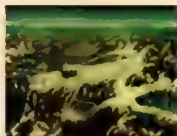
Der geheime klingonische Raumflughafen wurde einst von den Gschwistern Duras errichtet.



Die Chodack, bekannt aus Star Trek: A Final Unity, leben in einer geothermalen Forschungsstation.



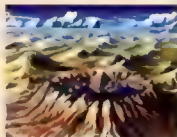
Soran hält sich hoch in den Bergen eines verlassen Klassen-M-Planeten versteckt.



Die Reise führt unter anderem auch zu einer geheimnisvollen Militärbasis der Romulaner.



In einer Mine muß man sich mit den Waffen der Minosaner auseinandersetzen.



An diesem Krater spielt sich der Showdown ab: Soran möchte die nahegelegene Sonne zerstören.



Radioaktive Steine zehren stark am physischen Zustand des Helden.



Dr. Soran attackiert Commander Riker, der sich natürlich sofort zur Wehr setzt.

der Brechstange erreicht man bei Generations gar nichts. Für sehr viel Spannung sorgt der stets vorhandene Zeitdruck. In der ersten Mission muß man in der Rolle von Commander Riker nach Überlebenden auf der Raumstation von Amargosa suchen. Die Enterprise informiert ständig über den Zustand der Station und beamt bei erhöhtem Risiko zurück auf die Brücke. Wird man in einer Auseinandersetzung zu stark verwundet, wird man ebenfalls direkt zurückbeamt – kein Mitglied der Enterprise wird in Generations zu Schaden kommen, lediglich die Anzahl der zur



Verfügung stehenden Informationen wird geringer, und Soran kann sich wieder einen Vorteil erarbeiten. Wenn man hingegen zwei Einsätze hintereinander versiebt, so ist es sehr wahrscheinlich, daß Soran einen bewohnten Planeten vom Himmel fegt, und das hat eine sofortige Suspendierung durch die Sternenflotte zur Folge. An so einer Stelle macht sich das undurchdachte Spei-

chersystem besonders negativ bemerkbar. Es kann nur der Anfang eines Einsatzes abgespeichert werden, egal wie weit man schon in der Mission vorgedrungen ist. Da bei Generations sehr viel erkundet werden muß, scheint diese künstliche „Spielzeit-Verlängerung“ ein wenig übertrieben. Kleines Beispiel: Man steuert Worf stundenlang durch eine geheime Klingonenbasis, steht



Im Kartenraum simulieren Data und Picard den weiteren Weg Sorans. Diese Linie verändert sich im Laufe des Spiels, die Treibjagd beginnt.



Ein klingonischer Bird of Prey greift die Enterprise an. Die kleinen Balken an der linken und rechten Seite geben den Zustand der beiden Schiffe an.



Statement

Star Trek: Generations überzeugt durch einen vorbildlichen Spannungsaufbau und liebevoll designte Missionen. Der ständige Wettlauf gegen die Zeit treibt einem teilweise wirklich den Schweiß auf die Stirn und sorgt für eine beklemmende Atmosphäre. Das Interface und die generelle Steuerung machen ebenfalls einen sehr guten Eindruck, so daß sich Generations eigentlich nicht vor anderen Action-Adventures verstecken müßte. Doch: Die absolut unverständlich designte Speicherfunktion kann einem ab und zu schon die gute Laune vermiesen, denn in einem Level kann man sich durchaus ein bis zwei Stunden festbeißen. Bleibt zu hoffen, daß dieses Manko zusammen mit den – in unserer Testversion vorhandenen – Absturzproblemen beseitigt wird.



endlich vor dem Hauptcomputer und stellt plötzlich fest, daß der Sauerstoff im Atemgerät leider aufgebraucht ist. Die Lebensenergie nähert sich bedrohlich dem Nullpunkt, man wehrt sich mit allen Mitteln gegen das unvermeidliche Zurückbeamen, doch alle Versuche sind umsonst – man muß den Einsatz noch einmal ganz von vorne beginnen.

Durchschnittliche Grafik

Grafisch sollte man keine Wunderdinge von Star Trek: Generations erwarten. Die Engine ist einigermaßen flink, allerdings sollte man schon über 32 MB RAM und einen Pentium 133 verfügen, um

wirklich flüssig spielen zu können. Eine große Festplatte und ein schnelles CD-ROM-Laufwerk sind ebenfalls sehr empfehlenswert, denn die Datenmengen in Generations sind gigantisch. Die Darstellung der verschiedenen Personen und Rassen (Klingonen, Romulaner) ist durchweg gelungen und verpixelt aus geringer Entfernung nicht so stark wie beispielsweise weisende Objekte (Kisten, Wände, Schallflächen). Das Design des Kartenraums ist allerdings über jeden Zweifel erhaben: Wenn Data und Picard auf dem interstellaren Routenplaner zoomen und scannen, kommt echtes Star Trek-Feeling auf. Lediglich die Weltraumschlachten hätte man noch etwas ausführlicher und hübscher ausarbeiten können.

Original-Synchsprecher

Für die stimmliche Besetzung der digitalen Alter Egos konnte wieder die gesamte Next



Lieutenant-Commander Worf wird von Picard beauftragt, den geheimen Stützpunkt der Klingonen auszuspiionieren und den Hauptcomputer lahmzulegen.

Generation-Crew verpflichtet werden, das soll auch für die bislang noch nicht erhältliche deutsche Version gelten. Hier sollen die Original-Synchsprecher dem digitalen Picard und seiner Crew Leben einhauchen. Für sehr viel Stimmung sorgen auch die originalgetreuen Soundeffekte, die beispielsweise beim Einsatz des Tricorders oder Communicators zum Einsatz kom-

men, und natürlich die phantastischen Videosequenzen. Hier gab man sich nicht nur mit den vorhandenen Szenen des Kinofilms zufrieden, man besorgte sich auch noch das Schnittmaterial und war damit in der Lage, ein paar „noch nie zuvor gezeigte“ Bilder auf den Monitor zu zaubern. Fans werden von dieser Idee sicherlich begeistert sein.

Oliver Menne ■



Den Phaser sollte man immer auf „Befahren“ stellen.

SPECS & TECHS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	2
WIN 95	Internet	2
Cyrix	General/Midi	2
AMD	Audio	2

REQUIRED	
Pentium 75, 16 MB RAM	2
2x-CD-ROM, HD 75 MB	2

RECOMMENDED	
Pentium 166, 32 MB RAM	2
8x-CD-ROM, HD 400 MB	2

3D-SUPPORT	
keine Unterstützung	2

RANKING

Action-Adventure	
Grafik	70%
Handlung	86%
Handling	80%
Spiele Spaß	81%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Microprose
Preis	ca. DM 100,-
Release	Juni '97

PC-Games

[illegible]

CD

Hanzel und Grethe (cd, Windy)
 Have a NICE C Day! (cd)
 Heart of Darkness (cd)
 Herpes of Might & Magic 2 (cd)
 Higgd
 Hunter Hunted (cd)
 IMAT4 Abrams (cd)
 Immortal Grams (cd)
 Inevitable 76
 Intervention (CD, Windy)
 Into the Void (cd)
 Jagged AI 2 Deadly Games (cd)
 Jaws (cd)
 KNOX (cd)
 Lands of Lore 7 (cd)
 Last Rites (cd)
 Leisure Suit Larry 7 (cd)
 Links
 Links 18 Holes Collection 1, 2, 3
 Loma
 Lords of the Realm 2 (cd)
 Lost Vikings 2
 Magic: The Dreamscape (cd)
 Mage: The Sorcerer's Apprentice
 Master of Orion 2 (cd)
 M.A.X. (cd)
 Magnum Fum (Fahrenheit) (cd)
 Marx (cd)
 Microman All Letters (cd)
 Mithras Games 35 (Schuch, cd)
 Monster Truck
 Moose River (Windy)
 MS Flight Simulator 6 (cd)
 MS Golf 3
 NASCAR Racing 2
 NBA Full Court Press (cd)
 NBA Hangtime (Windy)
 NBA Live 97 (cd)
 Need for Speed 2 (cd)
 Newgrounds (Windy)
 NHL Hockey 97 (cd)
 NHL Open Ice
 Outcast (cd)
 Outlaws
 Pac-Man Asia (cd)
 Perfect Assassin (cd)
 Perfect Game Pins (FI GP2 Ewe)
 Perfect Pinball (cd)
 Pinball 97
 Pinball Time Bombs
 Pin Player
 pool - Master of Death
 Power Chess (cd)
 Premier 2 - The Dancin' cd
 Private Eye (cd)
 Project Paradise (cd)
 Pro Pinball - The Project
 Queen The Eye (cd)
 Raging Bulls (cd)
 Rebirth of the Wurm
 Rebirth of the Wurm
 Rebirth of the Wurm
 Return to Krondor
 Ridge Racer
 Risko (Windy)
 Riversword (cd)
 Robin Williams Collection (cd)
 Selection
 Scars (Windy)
 Schatter über Five (ISA 3 cd)
 SeaQuest
 Segal Rally
 Senseless Wonders of Soccer 96/97

CD

Tom Clancy's G.S.N.*
Tom Clancys (d.)
Top Gun: The Movie
Vermaas (d.)
WarCraft 2: Exodus Edition (d.)
WarCraft 2: Tiberian Dawn Pack
Warwind (d.) (Win 98)
Wet - The Very Merry Elf*
Wheelie (d.)
White House Down (d.) accept.
Win Commander 4 (d.)
Winplot 2007*
Worms: Special Edition (d.)
Wytyczna Cien (d.)
X-Men 3

YafZoo
Zap! Hit List (d.)
Zeals - Caribben Nation (d.)
Zork Special Edition (d.)
ZIP*

ZOC-Preisliste (belegte Vorname)

7th Guest
Acies of the Deep (d.)
Adventure Box (d.) Evolution
Almas - Jewel of the Oracle
Alberto (d.)
Amenius 1961-1965 (d.)
Ascendancy (d.)
A-Trajin (d.)
Best Music (d.)
Batman Forever
Battle Isle 2 incl. Erbe des Trajan (d.)
Battleship (d.)
Boeforge (d.)
Blue Eyes Collection: Die Siedler I
Blue Eyes Collection: Die Siedler II
Bubble Bobble
Burnout 3: The Shifting Asphalts
Burnin' Steel
Caesar I
Carnegie Hall von WB (d.)
Civilization
Colonization
Creative Space (d.)
Cyrena (d.)
Cyrenia (d.)

Dies Schwarze Auge 1, 2 (d.)
Dino Island
Descent (d.)
Destiny
Destruction Derby
Die Fugitive (d.)
Die Siedler (d.)
Dirks City (d.)
Disco World (d.)
Dragon Ball Z
Dungeon Master 2 (d.)
Earth Siege (d.)
EarthSiege 2 (d.)
EarthSim 3
EarthSim 3+2 incl. (d.) komplett
Einführung in die Informatik
Ellis 2 - Friends (d.)
Flora to Bloch (d.) AKTIONSPREIS
Flooded (d.)
Flycatcher (d.)
Flights of Glory (d.)
FIFA Soccer 95
Fifa Soccer 96
Frankenstein (d.)
Garden Kingdom I (d.)
Gardens of the Moon (d.)
Game Visions
Golden Gate Killer (d.)
Gold Games (Toppers: 40 Spiele)

CD

[illegible]

CD

CD-ROM Rohling	
Lautsprecher (2x80 Watt, Netzteil)	9
Lautsprecher Yamaha YST M15	12
Matrix Mystique 2MB Graticarte	24
Matrix Mystique 2MB Graticarte	22
Maxi Sound 64 Home Studio	39
Salavien-Subwoofer-System	29
Yamaha DB 50 XG Waveable	21

ysticks

Twinn Joystickweiche	3
avis GamePad	5
avis GamePad Pro	3
avis Joystick Analog Pro Clear	3
avis Joystick Blackhawk	5
iji Thunderpad	3
iji WingMan Extreme	9
iji WingMan Warrior	14
Sidewinder Game Pad	6
Sidewinder Pro Joystick	9
uum F15 Twin Joystick	11
um F-22 FCS Pro Joystick	29
uum Formula T2 (Lenkrad)	28
uum Grand Prix 1 (Lenkrad)	17
uum Phazer Pad	9
uum Top Gun	6
uum X-Fighters	9

Mouse / Trackball

Mouse / Trackball	Price
MouseMan 86	7
MouseMan Cordless	11
Pilot Mouse	4
TrackMan Marble	13
Home Mouse	4
us, 3 Tasten	1

Lehrbücher / Literatur

Spektakelroman zu fast allen Games	
Erhält hier nur eine kleine Auswahl	
Thematisches Buch	
Strategien 2	10,-
Command & Conquer 2	10,-
Definitive Lucas Arts-Buch	20,-
Siedler 2	10,-
1-7	10,-
Power '87 - 1111 Tips&Tricks	20,-
Endlich Evil	10,-
Leichtes	10,-
Sammlung bei PC-Spielen	30,-
von the Sorcerer 1+2	30,-
War's Technisches Handbuch	30,-

Craft 2 14

ing Commander 4	14
	14
k hernia	14

ufvidec /VHS

schweinchen namens Bate	21
pendence Day	31
- Tarot Decks	1
ded Weapon 1	1
n Hood (Max Brooks,	1
rafts in Seattle	1

Plumettier

Indignant incl. Control Pad	299
The Big Adventure	59
Monster Truck *	99
Road for Speed 2 *	89
Stomach Challenge *	39
Top Gun Racer *	99
Blade *	99

g Commander 4 *

Trading Cards: Magic the Gathering			
Master Pack	5. Edition	60 K	dt 11
Master Pack	5. Edition	15 K	dt 11
Master Pack	Trugbilder	60 K	dt 11
Master Pack	Trugbilder	15 K	dt 11
Open		15 K	d' 11
Prices		12 K	e 11
Open Empire		8 K	e 11
Mailänder		8 K	dt 11

1618-1619

n-Shop	
tecker "Logo Media Point"	5
tecker "Teufel Computer"	5
tecker "Teufel Forks"	5
tecker "Teufel Sprung"	5

schenkbbox und vier An

794 72 11

Unsere Filialen: Telefonische Bestellannahme: (030) 794 72 111

Measurment

Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel. (030) 621 60 21
-Bahn 8 Leinestraße
D-11449

Meals Point

Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel. (030) 794 72 131
Bahn 1 Feuerbest.

Measurment

Berlin - Mitte
Alexander Platz 6
gerüber Forum Hotel
Marktplatz vor der Tür

Measurment

fin - Friedrichshagen
Friedrichshager Straße 9
(030) 427 80 790
Bahn 5 Rth. Friedr. ha

Memorandum

Berlin – Spandau
Annendammallee 82
Tel. (030) 383 02 191
Bahn 7 Rohrdamm

High Point

Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel. (030) 433 96 05
S-Bahn 6 Air-Tegel

highlight

Bernau
m Forum Bernau
emcker Chaussee
S-Bahn Bernau



Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28 / BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

Ab
09.05.97
... in

BRANDHEISS!

Fast geschenkt!

Super Collection:

Super Soccer,
Rolling Ronny,
Winzer, Crime Time,
Trans World, Sarakon,
Return of Medusa,
Lords of Doom,
Space Max, Black Gold,
Tie Break Tennis

alle Versionen auf
CD-ROM als Komplettpaket!

komplett **19,99**

Aufgepaßt und zugefaßt!

Gabriel Knight 2

The Beast Within
dt., CD-ROM

49,99

Phantasmagoria 1

dt., CD-ROM

49,99

Unser Tip des Monats:

UEFA Champions League 1996/97

Das einzige offiziell lizenzierte UEFA Champions
League Spiel für 1996/97! Gelungenes Gameplay,
Grafiken und Realismus garantieren langen Spielspaß!

dt., CD-ROM *

69,99

Anton der Preisteufel empfiehlt:

Riddle of
Master Lu
CD-ROM

19,99

Aces of
the Deep
dt., CD-ROM *

19,99

Fade to Black
dt., CD-ROM

19,99

Red Baron
dt., CD-ROM *

19,99

Formel 1

dt., CD-ROM *

89,99

Jagged Alliance 2

dt., CD-ROM *

79,99

Daggerfall

dt., CD-ROM *

69,99

Kaum zu glauben!

"7"

Platinum Edition

Diese exklusive Edition enthält
neben dem Strategieprogramm
ein T-Shirt, ein Maus Pad,
einen Schlüsselanhänger
und einen Anstecker.

engl., CD-ROM

39,99

Incl. deutschem Lösungsbuch

45,-

Extreme Assault

Der neue Mega-Hit aus dem Hause Blue Byte!
Extreme Assault ist eine actiongeladene
Kampfschraubersimulation, die auch Sie
stundenlang vor den Bildschirm fesseln wird!

dt., CD-ROM * **69,99**

Ecstatica 2

dt., CD-ROM *

69,99

Ankündigung

Alle angekündigten Spiele sind
beim nächsten Brandheiss
Bestellung und Versand
kostenlos. Sie sollten keine
angeworbenen Kundenkarten
verwechseln! Bitte
Vollständiges
Ankündigungsbuch
unserer
Leserzeitung.



Media Point

Hamburg - Harvestehude
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 425 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35 102



Media Point

Bremen
Hansealöhrl 9 / Lloydhof
Tel.: (0421) 16 80 80
Straßenbahn 2.3 Am Brhl
am Parkhaus Am Brhl



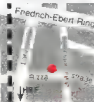
Media Point

Dortmund
Rheinische Straße 85
Tel.: (0231) 914 25 24
Straßenbahn 404
Heinrichstraße



Media Point

Koblenz
Rixzastraße 44
Tel.: (0261) 914 10 85
alle Bahnbusse
KEVAG-Bus 9 10



Media Point

... to be continued
Demnächst auch
in Ihrer Nähe!



Media Point

Versandzentrale

Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstraße 63 - 12169 Berlin
Telefax (030) 794 72 199
Telefonische Bestellannahme.

(030) 794 72 111

Pers. Annahme Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM excl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten, Nachnahme: 9,99 DM + 3,- Post-NV Gebühr, Kreditkarte: 9,99 DM / Vorkasse: 6,99 DM / ab 200,- DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! Express-Versand & UPS auf Anfrage! Ausland nur gegen Voranahme zzgl. 20,- DM!

Interstate 76

Die drei von d

Es wird immer schwieriger, ein passendes Szenario für ein Actionspiel zu finden. Weltraum? Fantasy? Alles irgendwie zu naheliegend und abgedroschen, dachte man sich bei Activision und besann sich alter Zeiten: *Interstate 76* spielt in einer Zeit, in der die Absätze nicht hoch und die Hosenbeine nicht weit genug sein konnten...

Es handelt sich jedoch nicht um die 70er, die wir entweder persönlich oder aus diversen Fernsehserien kennen, sondern vielmehr um eine Art Parallelzeit, die sich in einigen Punkten von der uns bekannten Ära unterscheidet: Die weiter anhaltende Ölkrise macht dem Land der unbegrenzten Möglichkeiten schwer zu schaffen. Das organisierte Verbrechen gewinnt mehr und mehr die Oberhand, der Staat und die Polizei stehen der Situation machtlos gegenüber. Antonio Malochio, ein bekannter Kopfgeldjäger und Söldner, hat ein Heer zwielichtiger Gestalten um sich versammelt, die nun mit getunten und schwer bewaffneten Wagen Amerika unsicher machen. Eine Handvoll engagierter Freiheitskämpfer stemmt sich gegen den drohenden Zerfall des Rechtssystems und zieht gegen Malochios Schergen in die Schlacht.

Unter ihnen befindet sich auch Jade Champion. Sie findet heraus, daß Malochio eine Atom-bombe in seine Gewalt gebracht hat und bereit ist, diese zu zünden. Doch bevor sie ihre Mitstreiter informieren kann, wird sie von Antonio Malochio zum Schweigen gebracht. Der Spieler übernimmt nun die Rolle von Groove Champion, Jades großem Bruder, und macht sich zusammen mit seinem alten Freund Taurus auf die Suche nach Malochio.

Vorbildliches Tutorial

Die Hatz quer durch den Südwesten Amerikas erstreckt sich über insgesamt 17 Level, die



er Tankstelle

durch diverse Zwischensequenzen miteinander verknüpft sind. Zu Beginn sollte man sich jedoch nicht sofort in die Schlacht stürzen, sondern im speziell angefertigten Trainingslevel ein paar Runden drehen. Auf einem verlassenen Armee-Gelände können sowohl Wagen als auch Waffensysteme ausgiebig getestet werden, und vor allem kann man sich mit der recht umfangreichen Steuerung vertraut machen. Dann geht's auf den Highway. Die ersten Missionen sind relativ simpel, Taurus zeigt die Umgebung und gibt bei den täglichen Kontrollfahrten detaillierte Anweisungen: So muß zum Beispiel ein Burger-Bar beschützt und ein Lager Malochios in die Luft gesprengt werden. Erst nach fünf Einsätzen ist man auf sich selbst gestellt und muß sich auf eigene Faust durchschlagen. Aufgrund der recht ungenauen

und unverständlichen Missionsparameter ist das allerdings gar nicht so einfach: Auf der Suche nach einem Anhaltspunkt irrt man teilweise minutenlang durch die riesigen Wüstengebiete – auch programminterne Landkarte und Notizzettel helfen hier kaum. Da bei Interstate 76 nur nach einer Mission gespeichert werden kann, ist Frust bei der einen oder anderen Mission zwangsläufig vorprogrammiert.

Freude am Fahren

Die eigentliche Faszination geht aber weder von der Story noch von der Grafik aus. Vielmehr sorgt das phantastische Fahrgefühl dafür, daß man sich von Interstate 76 kaum losreißen kann. Wenn man seinen amerikanischen Sportwagen durch die Prärie steuert, springt der Wagen aufgrund der weichen Federung auf und



Auf dem Highway ist die Hölle los! Hier verfolgt Groove Champion seinen alten Kumpanen Taurus über einen (fast) verlassenen Highway.

ab und droht manchmal sogar umzukippen. Vernünftig um die Kurve lenken lassen sich die tonnenschweren, aber mit Pfedestärken überladenen Boliden nur durch den geschickten Einsatz der Handbremse, was vor allem bei Gefechten immer wieder notwendig wird. Hektische und unkontrollierte Brems-

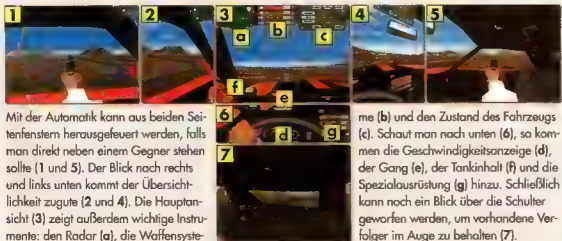


Hier jagt Groove eine von Malochios geheimen Lagerhallen in die Luft. Die Explosionen sind im Gegensatz zum Terrain sehr farbenfroh.

Das Cockpit

Verschiedene Kameraperspektiven gehören bei einem Actionspiel mittlerweile zur Grundausstattung. Interstate 76 verfügt über mehrere Innen- und Außenansichten, und sogar in den Radkästen wurden Kameras installiert – auch wenn diese Option wegen der geringen Spielbarkeit nur wenig Sinn macht. Aufgrund der höheren Realitätsnähe und

besseren Grafikqualität wird man sich in den meisten Fällen ohnehin direkt hinter das Steuer klemmen und das virtuelle Cockpit genießen. Die Blickrichtung im „virtuellen Cockpit“ verändert man mit den Cursorstasten. Diese Grundeinstellung läßt sich natürlich modifizieren, auch ein Joystick kann konfiguriert werden.



Mit der Automatik kann aus beiden Seitenfenstern herausgefeuert werden, falls man direkt neben einem Gegner stehen sollte (1 und 5). Der Blick nach rechts und links unten kommt der Übersichtlichkeit zugute (2 und 4). Die Hauptansicht (3) zeigt außerdem wichtige Instrumente: den Radar (a), die Waffensyste-

me (b) und den Zustand des Fahrzeugs (c). Schaut man nach unten (6), so kommen die Geschwindigkeitsanzeige (d), der Gang (e), der Tankinhalt (f) und die Spezialausrüstung (g) hinzu. Schließlich kann noch ein Blick über die Schulter geworfen werden, um vorhandene Verfolger im Auge zu behalten (7).



Aus der Ich-Perspektive wirken die gegnerischen Fahrzeuge noch eine Spur detaillierter.



Die Bewaffnung besteht nicht nur aus Maschinengewehren, auch Raketen stehen zur Verfügung.

Leveldesign

Interstate 76 lebt vor allem vom exzellenten Missionsaufbau, der immer wieder für Überraschungen sorgt und so die Spannung aufrechterhält. Hier ein kleines Beispiel: Taurus und Groove sind zu einem Stützpunkt unterwegs. Plötzlich biegt Taurus ab und hält seinen Straßenkreuzer an:



„Hey Groove, jetzt kannst Du mal zeigen, was für ein Fahrer Du wirklich bist“, säuselt Taurus über Funk.



Groove Champion verfolgt Taurus über den heruntergekommenen und schwierigen Schotterweg.



Taurus meldet sich wieder: „Triff den Sprung möglichst gerade!“. „Den Sprung?“, entgegnet Groove.



Die Kamera wechselt in einen anderen Winkel, beide springen über eine breite Schlucht.



Mit viel Mühe verkraften die Stoßdämpfer den Aufprall. Die Patrouille wird fortgesetzt.



Das kegelförmige Licht der Scheinwerfer sorgt für einige interessante Effekte. Auf weitere Details wie zum Beispiel True Light Sourcing wurde aber leider komplett verzichtet.

manöver verzeiht der Wagen allerdings kaum, denn das Heck bricht gnadenlos aus und man gerät ins Schlingern.

Ein weiterer Pluspunkt von Interstate 76 ist die sagenhafte Bewegungsfreiheit. Wenn man die geplante Route verlassen möchte, um einen Abstecher in das nahegelegene Gebirge zu machen, so ist das problemlos möglich. Solche Fahrten über Stock und Stein gehen am Wagen aber natürlich nicht spurlos vorüber, und man muß nach dem Einsatz ein paar Reparaturen mehr einplanen. Dafür ist Skeeter zuständig. Skeeter ist der Hausmechaniker der Freiheitskämpfer und repariert einfach alles – wenn man ihm genügend Zeit gibt. Deshalb sollte man mit dem Material schon vorsichtig umgehen, denn sollten nicht alle ramponierten Teile rechtzeitig ersetzt werden können, so zieht man eben mit einem angeschlagenen Fahrzeug in die nächste Schlacht. Bei Skeeter bekommt man im Laufe des Spiels immer wieder neue Tei-

le, wie beispielsweise leistungsstärkere Motoren, bessere Stoßdämpfer oder größere Kanonen.

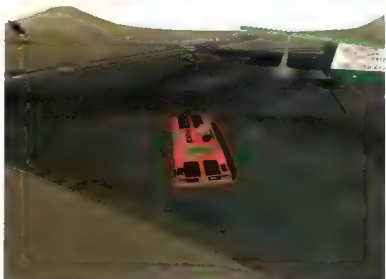
Deathmatch im Internet

Das Ausrüsten des Wagens macht im Multiplayer-Modus selbstverständlich am meisten Spaß. Im Netzwerk, über Modem oder im Internet kann gegen andere Highway-Warrior angetreten werden, wobei die hohe Spielgeschwindigkeit und

die vorhandene Highscore-Tabelle immer wieder von neuem motivieren können. Einziger Schwachpunkt: Man kann nur gegeneinander spielen, es ist jedoch nicht möglich, miteinander (ein Spieler als Groove, der andere als Taurus) die Straßen unsicher zu machen.

Mechwarrior auf Rädern?

In Bezug auf die Engine ist die Verwandtschaft mit Mechwarrior 2 offensichtlich. Die Einsatz-



über verschiedene Tastaturkommandos läßt sich ein Gegner auswählen. Jetzt bekommen Sie auch Informationen über dessen momentanen Status.

gebiete bestehen aus riesigen Arealen, bieten größtmögliche Bewegungsfreiheit und zeichnen sich durch topographische Merkmale wie langgezogene Gebirgsketten und tiefe Schluchten aus. Ein wenig Kritik müssen sich Sean Vesce und Zack Norman, die übrigens auch Mechwarrior 2 entwickelten, trotz der gelungenen Landschaftsgestaltung gefallen lassen: Sowohl die Anzahl und Qualität der Texturen als auch die generelle Farbtiefe entsprechen nicht mehr dem Standard. Momentan arbeiten die beiden Designer jedoch an einem Patch für Direct3D, der zumindest Besitzer einer entsprechenden Grafikkarte in den Genuß schöner und schnellerer Grafik kommen lassen wird. Der Patch soll schon Ende Mai erhältlich sein, und daß er bereits in der deutschen Version integriert sein wird, scheint wahrscheinlich.

Das Hauptaugenmerk richtete Activision anscheinend auf das Design der verschiedenen Fahrzeuge. Die fein texturierten Boliden verformen sich bei Karambolagen, qualmen bei Beschädigung und kleben bei Bremsmanövern kräftig Gummi auf die Fahrbahn. Sollte ein Wagen explodieren, so bleibt nicht nur eine ausgebrannte Karosserie zurück, sondern es fliegen auch viele Einzelteile wie beispielsweise Motorhauben und Türen durch die Luft. Bei den Zwischensequenzen

Performance

Interstate 76 schreitet förmlich nach Leistung: Selbst auf einem Pentium 166 ist eine Auflösung von 640x480 Bildpunkten nur in Missionen mit wenigen Gegnern und Objekten möglich. Für unseren Test auf verschiedenen Systemen wählten wir immer eine Darstellung mit allen verfügbaren Details, d. h. auch auf Wolken und diverse Schatteneffekte wollten wir nicht verzichten. Wer hingegen einige Optionen entbehren kann, wird auch auf leistungsschwächeren Systemen relativ gute Ergebnisse erzielen können.



Rechner	Intel Pentium 90	AMD K5 166	Cyrix 6x68 166	Intel Pentium 166
	16 MB RAM Spectra V-7 Mirage	16 MB RAM ELSA Winner	16 MB RAM ELSA Winner 2000 AVI	32 MB RAM ELSA 1000 Trio 2000 AVI
320x200 256 Farben	●	●	●	●
480x360 HiColor	●	●	●	●
640x480 256 Farben	●	●	●	●
800x600 HiColor	●	●	●	●

● = flüssig spielbar ● = spielbar ● = nicht spielbar

schwimmt Activision ein wenig gegen den Strom. Anstatt in Hollywood nach sündhaft teuren Leinwandgrößen Ausschau zu halten, verwendet man kurzerhand Polygon-Schauspieler. Das Resultat wird sicherlich nicht jedermanns Geschmack treffen, dennoch ist die „Kameraführung“ absolut filmreif und der Atmosphäre stark zuträglich.

Play that funky music

Für welche Art der musikalischen Untermalung sich Activi-

sation entschieden hat, ist nicht schwer zu erraten. Was paßt besser zu einem Spiel wie Interstate 76 als ein funkliger Soundtrack? Die erstklassigen Stücke liegen übrigens im Audioformat vor und können so auch auf jedem herkömmlichen CD-Player abgespielt werden. Für Fans dieser Musikrichtung sicherlich ein interessanter Aspekt. Die Sprachausgabe klingt in der Originalversion erstaunlich cool und paßt zur lockeren

Atmosphäre, allerdings versteht man selbst als fleißiger Englischschüler nur jedes zweite Wort und verpaßt deshalb einige Details der Story. Die deutsche Version soll allerdings schon bald fertiggestellt sein und in den Regalen stehen. Der bullige Motorsound ist hingegen durchweg gelungen, besonders das Anlassen der hubraumstarken Boliden sorgt immer wieder für ein vergnügtes Lächeln.

Oliver Menne ■

Statement

Interstate 76 ist sicherlich kein gewöhnliches Actionspiel. Anstatt monatlich an einer neuen Engine zu arbeiten, konzentrierte sich Activision auf die Ausarbeitung einer faszinierenden Story und eines realistischen Fahrmodells. Innerhalb des Genres eine ziemlich einzigartige Entwicklung, aber dennoch kann sich das Resultat sehen lassen: Die 17 Missionen sind durchweg motivierend, auch wenn man aufgrund der fehlenden Speicherfunktion ab und zu versucht ist, die Tastatur oder den Joystick in die Ecke zu werfen. Hervorragend: Hat man sich nach einigen Tagen erst einmal durch die Einzelspieler-Missionen gekämpft, kann man immer noch via Internet oder Netzwerk gegen andere Interstate-Fans antreten!



SPECS & TECS	
VGA Single-PC	1
SVGA ModemLink	2
00% Netzwerk	8
WIN 95 Internet	8
Cyrix GeneralWin	8
AMD Audio	8
REQUIRED	
Pentium 90, 16 MB RAM, 2x-CD-ROM, HD 80 MB	
RECOMMENDED	
Pentium 200, 32 MB RAM, 2x-Speed-CD-ROM, HD 110 MB	
3D-SUPPORT	
in Vorbereitung	

RANKING	
Action	
Grafik	76%
Handling	84%
Handlung	89%
Spielepaß	85%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Activision
Preis	ca. DM 100,-
Release	Mai '97

PC ACTION

DAMIT SIE WIE

VERRÜCKT SPIELEN!

<http://www.pcaction.de>

PC ACTION 05/97

Moto Racer
Moto Racer: Das Rennen des Monats

Lucas Arts' Outlaws
Das Abenteuer des Monats

MDK

30 Seiten GAMES-GUIDE mit Komplettlösungen und Tipps

PC ACTION 05/97

Test des Monats: Outlaws

PC ACTION 05/97

Star Trek: Generations
Der Kampf des Monats

NEU: Anleitungen zu allen Spielen - Demos auf CD-ROM im Booklet!

PC ACTION - das Profimagazin für PC-Spieler mit dem größten Tips & Tricks-Teil testet für Sie! Wir verraten Ihnen, welche PC-Spiele Ihr Geld wert sind und welche nicht.

In Ausgabe 5/97: Im Test: Statt Star Wars bietet Lucas Arts erst mitreißende Wild-west-Action mit **Outlaws**. Außerdem: Formel 1 von Psychosis, **Moto Racer**, **C&C 2 - Gegenangriff**, **Kick Off '97** u.v.m. Thema des Monats: **Star Trek: Generations** bietet dem Star Wars-Baum Paroli. In der Vorschau: **Anstoß 2**, **UEFA Champions League**, **Pandemonium** und **Extreme Assault**. Tips, Tricks und Komplettlösungen zu den Hits der letzten Monate: **MDK**, **Lords of the Realms 2**, **Flying Corps** und **Master of Orion 2**.

Der Preis? Sagenhafte DM 7,90 monatlich für Heft und CD-ROM!
Oder für den unschlagbaren Preis von DM 4,90: PC ACTION „pur“, das Heft ohne CD-ROM!

COMPUTEC VERLAG
Deutschlands großer Fachverlag für Computer- und Videospielemagazine.

JEDEN MONAT NEU IM ZEITSCHRIFTENHANDEL!

POST SCRIPT

IN EIGENER SACHE

Obwohl ich angekündigt habe, keine Briefe von Virencodern mehr zu veröffentlichen, können dennoch einige ihr Mitteilungsbedürfnis nicht zügeln und überfüllen mit ihren diesbezüglichen Ergüssen meinen Papierkorb. Ich kann dazu nur noch eines sagen: „Halt die Klappe!“ Da fällt mir eine interessante Sache dazu ein. Der Ausdruck „Halt die Klappe“ geht zurück bis ins 14. Jahrhundert. Benutzt wurde er fast ausschließlich von Frauen, die ein Problem mit der heimischen Fauna hatten. Damals waren noch keine Mausefallen erfunden (die ersten diesbezüglichen Artefakte werden auf Anfang des 16. Jahrhunderts datiert). Wenn damals ein Mann einer Frau imponieren wollte (und glaubt mir – das wollten damals viele), mußte er den Haushalt von Mäusen befreien. Dazu klemmte er sich ein Stück Käse zwischen die Zähne und lauerte nächtelang vor dem Loch des Nagers. Aber ich schweife mal wieder ab.

Rainer Rosshirt

Leserbriefe schicken
Sie bitte an folgende

Anschrift:
CompuTec Verlag
Redaktion
PC Games
Leserbriefe
Roonstraße 21
90 429 Nürnberg

Sinnwahrende
Kürzungen
behält sich die
Redaktion vor.

▼ UMGANGSTON

Maia Rossi,
auch ich will Dir, in der Hoffnung, dieses Mal abgedruckt zu werden (drei Versuche sind bisher fehlgeschlagen), etwas Arbeit verschaffen. Dafür habe ich mir zwei für Dich sehr einfache Themen ausgesucht, damit Du Dich nach so schwerem Material wie Virencoder, Petra oder dem ewigen BPfS-Sülz mal erholen kannst.

1. Ich war unartig und habe im letzten Monat nicht nur die PC Games, sondern auch ein Konkurrenzmag gekauft. Zu meinem Erstaunen mußte ich feststellen, daß die Redakteure der betreffenden Zeitschrift ihre Leser duzen. Warum macht ihr das nicht auch? Es schafft doch ein viel vertrauterer Verhältnis zwischen Redakteuren und Lesern. Und ihr könnt doch nun wirklich nicht behaupten, daß Eure Leserschaft so alt ist, daß ihr sie aus Respektgründen siezen müßt. Also lautet mein Aufruf: Duzt uns!

2. Eure neue PC Games-Kollektion ist echt geil. Die Klamotten sind absolut cool. Nur eines stört mich: Muß das Zeug so teuer sein? Ich meine,

selbst ein teures T-Shirt kostet nur 39 Mark. Und ich glaube kaum, daß Eure Shirts handgeklöppelt sind, oder? Ich kann mich da nur an den schönen Bildern erfreuen, denn kaufen ist einfach nicht drin.

Nichts für ungut und bis bald: Andre Quednau

1. Seit Anbeginn der PC Games geistert dieses Thema immer wieder über meinen Schreibtisch. Hier, auf meinen Seiten, werden die Leute einfach so angesprochen, wie sie mich anreden – was die Sache natürlich vereinfacht. Die Testberichte hingegen sollen ja nicht dazu da sein, den persönlichen Kontakt zu fördern, sondern sie sollen Informationen vermitteln. Wir sind nicht der Meinung, daß ein neutrales "Sie" hier unbedingt störend wirkt.

2. Auch hier kann ich mich leider nicht Deiner Meinung anschließen. Bei der Auswahl unserer Klamotten legen wir größten Wert auf sehr gute Qualität (auch das Logo ist gestickt, was obszön teuer kommt). Selbst auf die Gefährlichkeit hin, verschiedentlich anzuecken, beschlossen wir, lieber solide Qualität als billige

Massenware anzubieten. Und sind sie wirklich so teuer?

▼ NACHTRAG

Lieber Herr Rosshirt!

Puh, ihr Kommentar zu meinem Brief war ganz schön schwer zu lesen. Nichtsdestotrotz nehme ich Ihre Entschuldigung natürlich wohlwollend zur Kenntnis. Meine Zweifel an der Haltbarkeit des Preises Ihrer Zeitschrift wurden übrigens größtenteils ausgeräumt. Ihre hochinteressante Abhandlung über den Lachs war wohl etwas sehr gewagt, doch mehr als fällig. Gerade Themen aus dem Tierreich werden in anderen Computerzeitschriften leider nur allzu sporadisch aufgegriffen – und wenn, dann erscheint der Versuch eher peinlich. Sie sprachen mir tatsächlich aus der Seele, denn in einer Sache sind wir uns wohl alle einig: Wäre der Lachs intelligent, würde er bestimmt nicht so häufig zwischen zwei Brötchenhälften enden. Allerdings: Wer zwei Millionen Eier in 30 Minuten legen kann, der weiß: Doofsein ist gar nicht mal so dumm.

In diesem Sinne:
Zippo Zahnstein

Sehr geehrter Herr Zahnstein, mit Freude konnte ich Ihre aktuelle Abhandlung in Empfang nehmen. Besondere Befriedigung verschafft es mir natürlich, daß wir in wesentlichen Belangen miteinander konform gehen. Was zu meinem Bedauern immer wieder wechselt wird, ist das, was ebenso volkstümlich wie allgemein als Humor (ohne Plural – Fähigkeit, Gabe eines Menschen, den Schwierigkeiten und Mißgeschicken des Alltags mit heiterer Gelassenheit zu begegnen, sie nicht so ernst zu nehmen, über sie lachen zu können) bezeichnet wird. Eigentlich sollte es nicht mit Humores (lat. Körperflüssigkeit) verwechselt werden, was leider im richtigen Leben nicht immer gegeben ist. Hart ist das Leben an der Küste.

ALTERSFRAGE

Hallo Rainer!
Obwohl wir noch nicht volljährig sind, möchten wir doch mal einen Brief an Euch richten. Es geht um das Zensieren von Software - besonders, weil nur selten Jugendliche gefragt werden. Wir persönlich finden es nicht gut, daß Spiele, die einen gewissen Gewaltanteil haben, schlichtweg verboten oder zum Teil abgemildert werden. Es wird immer nur der Aspekt gesehen, daß diese Spiele gewalttätig machen. Aber haben diese Leute auch schon einmal daran gedacht, daß solche Spiele auch Aggressionen abbauen?

Warum soll einem 14jährigen ein Spiel vorbehalten bleiben, das erst ab 16 ist, obwohl er (und vielleicht auch seine Eltern) davon überzeugt ist, daß er gewisse Sachen vertragen kann? Wir schließen daraus, daß jeder Jugendliche anders auf solche Spiele reagiert, und

daß die BPfS lieber kleine Zettelchen austeilen sollte, auf denen die Eltern darauf hingewiesen werden, daß sie mehr auf ihren Nachwuchs achten und sich überlegen sollen, ob dieses Spiel in Frage käme.

Viele Grüße: Alexander und Felix

Ich denke nicht, daß ernsthaft Psychologen annehmen, daß Computerspiele Gewalt produzieren wie eine Biene Honig. Dennoch sind auch wir hier der Meinung, daß Jugendschutz dennoch gewährleistet sein muß. Auch meiner Anschauung nach haben manche Produkte in Kinderhänden nichts zu suchen. Ich gebe Dir zwar recht, daß es durchaus 14jährige geben kann, die weiter entwickelt sind als manche 16jährige, dennoch muß Du einsehen, daß auch in diesem Fall keine Ausnahmen gemacht werden können. Wenn das der Fall wäre, käme ein 13jähriger mit den gleichen (in diesem Fall berechtigten) Forderungen, und wir können uns den Jugendschutz ganz schenken. Auch daß alleine die Eltern entscheiden, wäre eine schöne, wünschenswerte Angelegenheit, aber auch hier sieht die Realität leider anders aus. Nicht alle Eltern haben die Zeit und/oder die Lust, sich mit jedem Produkt einzeln auseinanderzusetzen und zu entscheiden. Außerdem... sei ehrlich... gibst Du jedes Spiel, Buch, Video erst Deinen Eltern zur Begutachtung? O.k.... Du schon, aber nicht alle sind so ehrlich!

JUGENDLICHER LEICHTSINN

Hallo!

Mein Interesse liegt beim Programmieren. Ich suche schon lange ein Programmier-Pro-

gramm. Mein Traum wäre es, mit diesem Programm Spiele zu erschaffen wie die großen Software-Hersteller. Welches Programm benutzt Ihr?

Viele Grüße: Andi Münzingen

So ungern ich Übermut bremsen, hier muß ich es schon wieder tun. Wir programmieren keine Spiele - wir testen sie nur. Auch scheint Du eine etwas vereinfachte Vorstellung davon zu haben, wie die "großen Spiele" entstehen. Da setzt sich nicht ein hochbegabter, höchstmotivierter junger Mann hin und macht mal eben so etwas wie MDK. Solche Spiele entstehen in großen Büros. Ein paar Grafiker kümmern sich um die Grafiken - ein paar Musiker um die Sounds - und ein Rudel Programmierer um das Programm. Das Ganze dauert auch ein paar Wochen (126 oder so). Und das ist schon die vereinfachte Schilderung! Warum versuchst es nicht erst einmal mit einem "kleinen" Spiel, das Du mit "Klick 'n' Play" oder einem anderen Editor machst und uns schickst, damit auf unserer CD-ROM auch andere Dein Meisterwerk bewundern können? Ich denke nicht, daß es der richtige Weg ist, zum Einstieg einen C&C-Nachfolger programmieren zu wollen.

SCHÄDLING

Hallo Rainer!

Obwohl ich noch nicht lange Abonnent der PC Games bin, mag ich sie sehr (Rest wegen Überschleimung gestrichen; Anm. v. RR). Ich möchte auch noch Fragen an Euch loswerden, die, so hoffe ich, nicht nur mich, sondern auch andere interessieren.

1. Einige sagen, daß der Computer ein reines Arbeitsinstru-

ment ist. Ich bin ein starker Spiele-Freak. Was denkst Du darüber?

2. Wieviel Stunden am Tag soll man normalerweise mit dem Computer arbeiten/spielen? Kann man längere Schichten davontragen, und ab wann ist es Sucht?

Mit freundlichem Gruß:
Jascha Alespov

1. Mir ist die Fragestellung nicht ganz klar. Wie stark bist Du denn? Im Ernst: Wenn wir etwas gegen Spiele-Freaks hätten, würden wir ein geräuschvolles Fachblatt machen. Schon wieder... warum muß ich heute immer DARAN denken?

2. Der Gesetzgeber meint dazu eigentlich nur, daß Bildschirmarbeit auf acht Stunden pro Tag beschränkt sein sollte und jede Stunde eine Pause von zehn Minuten einzuhalten wäre. Leider funktioniert das nicht so ganz. Ich sitze täglich zwischen acht und zehn Stunden hier hinter meinem Rechner, um dann oft genug nach Hause zu gehen und mich hinter einem anderen Rechner zu vergraben. Wenn Du die gewagte These vertrittst, daß mein Zustand ein "normaler" wäre, könnte ich Dir versichern, daß es keine schädlichen Nebenwirkungen hat. Auch daß Computer süchtig machen, wird von mir heftig bestritten. Im Urlaub schaffe ich es immer wieder, gänzlich ohne Computer auszukommen. Daß ich im letzten Urlaub kleine Tastaturen in Kokosnüsse schnitzte und mir aus Palmenblättern einen Monitor bastelte, steht dazu sicherlich in keinem kausalen Zusammenhang.

GRUND-SCHWATZFRA-GEN

Hi Rainer!

Ich bin noch nicht lange Leser der PC Games, aber Eure Zeitschrift gefällt mir echt gut. Aber kommen wir gleich zur Sache! Ich finde es äußerst merkwürdig, warum es von Dir kein Foto gibt. Nicht, daß ich scharf darauf wäre, aber ich habe mir meine Gedanken über Deine Ausreden gemacht und habe einige Theorien aufgestellt.

1. Du bist eine fiktive Person, die in Wirklichkeit ein ganzes Team ist. Durch einen ausgeachten Namen, den jeder sofort in sein Herz schließt, erschleicht sich das Team die Sympathien (oh, das war falsch!) der Leser. Ihr seid nicht die ersten, die das machen – ich verweise auf eine bekannte deutsche Jugendzeitschrift.
2. Da Du (Ihr?) die Leser immer wieder mit KI vollbabbelt, könnte es sein, daß Du ein dankender Computer bist. Bitte drucke diesen Brief ab, vielleicht kommt so die Wahrheit über Dich ans Licht.

Tschüss: Dr. Sommer

Ob Du die Tatsache merkwürdig findest, daß ich mich allen Versuchen einer Ablichtung mit konstanter Boshaftigkeit widersetze, ist mir eigentlich – in Bayern würde man so sagen – wurscht. Daß ich ein Team bin, verneint sich von selbst, da in diesem Falle zumindest gelegentlich etwas Brauchbares herauskommen würde. So konsequent an einer konkreten Nutzung seines Produktes vorbeizuverbalisieren, kann nur einem einzigen, verdrehten Geist entschlüpfen. Entgegen anderslautender Gerüchte wurde ich auch nicht aus einer Kaffeemaschine geklont – und ein Computer, der

derartig hemmungslos Unfug produziert, wurde noch nicht erfunden (doch... eigentlich schon, aber er ist ausgestorben). Zudem: Ich leide, also bin ich!

VERSCHIEDENES

Bonjour Rainer!

Keine Angst, ich bin kein Franzose, aber nach zwei Wochen Urlaub färbt diese Sprache doch arg ab. Da Du den Schleimer-Teil sowieso streichst, kann ich mir diesen wohl ersparen. Also, hier meine Anliegen:

1. Stimmt es, daß ein Pentium 200 mit Vorliebe Motherboards durchschießt? Und wenn ja, was kann ich gegen die Überhitzung tun?
2. Wie wäre es, wenn man gegen Euch mal im Internet C&C2 spielen könnte? Z. B. gegen Petra oder andere Redakteure?

Au revoir: Olli

1. Den Motherboard verschlingenden Pentium 200 würde ich in die selbe Rubrik einordnen wie das Ungeheuer von Loch Ness. Zwar kennt niemand jemanden, der es wirklich gesehen hat, dennoch geistert es immer wieder durch die Öffentlichkeit. Wir haben hier diverse P200 stehen, und bisher starben genauso wenig Motherboards einen hitzigen Tod, wie unzweifelhafte Fotos von Ness gemacht wurden.

2. Auch hier werde ich wohl eine Illusion zerstören müssen. Ich ertrag' diese großen, traurigen Kinderaugen einfach nicht mehr, die sich anklagend auf mich richten und zu fragen scheinen: "Warum tut der böse Onkel uns das an?"

Wir verbringen den Tag in der Redaktion nicht aus Jux und

Tollerei oder weil wir eine feuchte Wohnung haben, sondern um einen Job zu machen, von dem wir unseren Lebensunterhalt bestreiten. Es mag unglaublich klingen, aber für Spielereien haben wir leider keine Zeit. Blicke also nur noch die Freizeit. Auch das ist ein heikles Thema. Versuch Dich einfach einmal in unsere Lage einzufühlen: Wenn wir den ganzen Tag am Rechner gesessen sind, ist das Bedürfnis, diese Tätigkeit in unserer Freizeit auszuüben, aus (doch hoffentlich) verständlichen Gründen nur minimalst ausgeprägt.

Auch Reservoir: RR

20 - 3D - HEIMWEH

Tagchen Rainer!

Jetzt endlich habe ich meinen inneren Schweinehund besiegt und schreibe meinen ersten (schon jahrelang geplanten) Brief an Dich. Bevor ich aber mit meinen Fragen loslege, muß ich darauf hinweisen, daß die PC Games die (an dieser Stelle unterbreche ich die Gunsbezeugungen. Nicht, daß wir Komplimente nicht gerne lesen, aber der Unterhaltungswert für die Leser tendiert doch gegen Null. [Anm. v. RR]. Soviel zum Schleimen. Kommen wir zum eigentlichen Teil meiner Zeilen, den Fragen, den Hinweisen und meinem überflüssigen Schmarrn, den Du streichen und kürzen kannst [verlaß Dich darauf! Anm. v. RR].

1. Beim Durchblättern der letzten PC Games-Ausgaben sind mir besonders diese Spiele aufgefallen: "Down in the Dumps", "Floyd", "King's Quest 8" und "Normality". Das sind neue Abenteuerspiele in 3D. Gibt es denn in Zukunft nur noch solche Abenteu-

erspiele? Hat denn in Zukunft ein normales 2D-Abenteuerspiel überhaupt noch eine Chance, beachtet zu werden? Ich finde nämlich, daß ein solches 3D-Spiel den Spielwitz noch lange nicht so gut "rübrbringen" kann wie ein klassisches Abenteuerspiel. Was denkst Du dazu?

2. Petra. Es ist ja Wahnsinn, wie oft man diesen Namen auf euren Seiten liest. Hier findet man auch Wörter wie "Petra-Poster", "Redaktionsschnecke", "faltfreie Petra" und "wunderschöne Petra" [ja... das ist von mir, aber es mußte ja mal geschrieben werden). Was hält eigentlich Petra von diesem monatlichen „Brief-Anschwärmungen“, in denen ihre Bewunderer (Dich und mich mit inbegriffen) fast immer etwas über sie schreiben? Nervt sie das?

So, das war's auch schon. Viel Spaß beim Kürzen und Antworten wünscht
Dir: Matthias K.

1. Ich denke nicht, daß 2- oder 3D ausschlaggebend für den Spielspaß ist. Nur 3D Spiele entsprechen eher den Anforderungen, die man heute an die Grafik stellt. Mir selbst ist es eigentlich schnuppe, ob ein Game 2- oder 3D ist. Aber ich fürchte, daß 2D-Abenteuerspiele den 3D-Vertretern langsam weichen werden. Wer sollte denn sonst die ganzen, tollen 3D Karten kaufen? Aber nun im Ernst: was stört Dich denn an den 3D-Spielen? Findest Du sie nicht auch schöner? Ein "Monkey Island" ist zwar nach wie vor eines der besten Spiele der Welt, aber es sieht eben ein wenig "altbacken" aus. Seh' ich das falsch?

2. Das ist so eine Sache mit Petra. Eigentlich stört es sie nicht – ich vermute auch, daß es ihr ein wenig schmeichelt. Allerdings ist Petra auch et-

Neu:
bestellung
per Internet
möglich!
HTTP://order.welfen-netz.de

Neu: Prämien-Punkte sammeln bei Mandala !!

Sie erhalten bei jedem Kauf eines Spieles im Versand eine gewisse Anzahl Prämien-Punkte auf Ihrem Mandala-Punktekonto gutgeschrieben. Sammeln Sie mit Wertvolle Prämien winken, zum Beispiel: 10 Punkte = 10 DM Gutschrift, 20 Punkte = 25 DM Gutschrift, ab 40 Punkte ein Spiel Ihrer Wahl aus unserem Gesamtangebot! Kostenfrei und unverbindlich. Sie gehen keinerlei Verpflichtung ein! Weitere Informationen erhalten Sie bei Ihrer Erstbestellung!

KKND 54,95

Mandala... 0531/72-151

3D-Beschleuniger

Orchid Rightous 3D inkl. 4 Vollversionen + 3 Demos	419,-
Videologic Apocalypse 3D inkl. 2 Spielen	369,-
Diamond Monster 3D inkl. 8 Vollversion + 2 Demos	439,-
Matrox Mystique 4MB inkl. 2 Spielen	319,-

Megamäßige Spiele

Comanche 3	DV	74,95
Demonworld	DV	64,95
Dominion	DV	74,95
Ecstatica	DV	64,95
Extrem Assault	DV	69,95
Independance Day	DV	69,95
Imperium Galactica	DV	69,95
Jagged Alliance 2	DV	74,95
Need For Speed 2	DV	69,95

Viele weitere Spiele auf Lager!

Besuchen Sie unsere Internetseite mit
Info- und Bestellsystem:

<http://www.welfen-netz.de>



Larry 7 69,95



Command & Conquer
Alarmstufe Rot Mission CD
GEGENANGRIFF
original von Westwood

nur 24,95



NHL-Hockey 96

nur 29,95

Hardware

Joysticks	
Alfa Twin Joystickweiche	34,95
ThrustMaster auf Anfrage	
Gravis Black Hawk	59,95
Gravis Firebird II	129,95
Gravis Game Pad	39,95
Gravis Game Pad Pro	59,95
Gravis Grip inkl. 2 Pads	139,95
Wingman Extreme	79,95
Wingman Warrior	119,95
Lausprech	
Trust 15W	29,95
Trust 25W	39,95
Trust 240W 3D	69,95
CD-ROM Laufwerke	
Toshiba XM5701B SCSI 12x	329,00
Toshiba XM5702B ATAPI 12x	229,00
Toshiba XM 3801B SCSI 14,4x	449,00
Pioneer DR-A12x ATAPI 12x	229,00
Pioneer DR-U12x SCSI 12x	329,00
Soundkarten	
Soundblaster 16 kompatibel	69,00
Soundblaster 16 PnP Value	159,00
Soundblaster 32 ATAPI PnP	229,00
Soundblaster AWE64 ATAPI PnP	339,00
Festplatten	
Quantum Fireball TM 1,2 GB EIDE	359,00
Quantum Fireball TM 3,2 GB EIDE	539,00
Maxtor DiamondMax 2,5GB	449,00
WD Caviar 21600 1,6GB EIDE	399,00
CPUs	
AMD 486-133 (5x86-P75)	75,00
AMD K5 P100	139,00
AMD K5 PR133	159,00
AMD K6 PR200 MM	729,00
INTEL P133	299,00
INTEL P166	499,00
INTEL P166 MMX 2,8V	679,00
INTEL P200 MMX 2,8V	1099,00
Mainboards	
ASUS P55T24 512KB 430VX	289,00
ODI VXT-T Explorer 256KB 430VX	189,00
Grafikkarten	
Matrox Mystique 2MB	219,00
Matrox Mystique 4MB	319,00
Elsa Winner Trio V+ 2MB DRAM	129,00
S3 Trio 64V+ PCI 2MB EDO	89,00
Diamond Monster 3D Add On	439,00
CD-R	
Yamaha CDR400CNB 4"X/6"R	1149,00
inkl. WinCD 3.0 & Burning	
Philips CDD2600 2"X/6"R	799,00
CD-Rohlinge 74Min TRAX-DATA	1,50
SIMMs	
8MB PS 2 16 Chip 60ns EDO	aA
16MB PS/2 8-Chip 60ns EDO	aA

Mandala GmbH, Helmstedter Straße 6, 38102 Braunschweig
Tel. 0531/72-151, Fax 0531/72-159, [HTTP://www.welfen-netz.de](http://www.welfen-netz.de)

was schüchtern, und die Sache kann auch unangenehm für sie sein, wenn übertrieben wird. Aber wenn keiner die Pfade des guten Geschmacks und der Erziehung verläßt, freut sie natürlich die Anerkennung ihrer sehenswerten Augen.

INTELLIGENZ-TEST

Hi Rainer!

WOW! Der Brief von Florian hat in mir eine Flutwelle der Inspiration und Philosophie ausgelöst. Ich bin ganz Eurer Meinung. Es gibt keine wirkliche Definition von „intelligent“. Und doch werden Menschen von Behörden oder vom Staat durch sogenannte „Intelligenzquotienten“ eingestuft, ohne zu wissen, was es wirklich bedeutet. Ich persönlich bin mir auch nicht sicher, aber wenn man die Menschen als intelligente Spezies bezeichnet, halte ich es doch für eine positive Eigenschaft. Aber nun zum eigentlichen Thema:

Wenn man sich vorstellt, wie schnell sich die Computertechnologie entwickelt hat, und sich vorstellt, wie es dann in der Zukunft aussehen wird. Wie Rainer schon sagte, in nicht allzu ferner Zukunft wird es „intelligente“ (man könnte auch sagen „menschliche“) Computer geben. Geschaffen von Menschen! Wir würden praktisch Gott spielen. Das ist doch erschreckend! Auf die Frage „Ist es ein Programm oder ein Lebewesen?“ antworte ich, daß wir doch auch bloß Programme sind, die auf dem Rechner namens Universum laufen. Wir werden nie das Recht haben, zu bestimmen, was „lebt“ oder was „leben“ darf.

P.S. Totaler Systemabsturz allen Virenprogrammieren!

Freddie

Wenn ich Abends in meiner Stammkneipe sitze und mich so umsehe, kommen mir immer öfter Zweifel, ob man die Menschheit wirklich als intelligente Spezies bezeichnen kann. Und wenn die Menschheit wirklich „ein Programm ist, das auf dem Rechner Universum läuft“, hätte ich doch bitte gern den Bugfix. Was lernen wir daraus? 1.) Ich sollte meine Stammkneipe wechseln. 2.) Ich schwelge zu oft vom Thema ab.

Menschliche Computer wird es nie geben. Wer will schon einen Rechner, der sich weigert, etwas zu tun, weil er keine Lust hat, die Notwendigkeit nicht einsieht oder in Betrachtungen versunken ist, die den Sinn des Lebens betreffen. Aber ein wenig mehr Hirn könnte schon sein. Warum muß ich lernen, mit der Kiste umzugehen? Soll doch mein Siliziumkumpel lernen, mit mir umzugehen. Es ist nicht einzusehen, warum mir der Computer eine bestimmte Arbeitsweise und Logik aufzwingt – er sollte sich nach meiner richten. Das wird man wohl in absehbarer Zeit beheben können. Leben wird damit noch lange nicht geschaffen – eigentlich sind damit auch die Pfade der Intelligenz nur ansatzweise und mit Filzpantoffeln beschriftet. Falls jemals Leben geschaffen wird, werden das garantiert keine Programmierer sein (die Schaffenden – nicht die Geschaffenen!), sondern Genetiker. Und dann sollen die sich mit den moralischen Fragen herumplagen. Ich jedenfalls gehe jetzt was essen – und das ist zweifellos nicht mehr am Leben.

Inserentenverzeichnis

AOL	59
Arizona	T847
B&E Games	143
Bachler	99
Bayrische Vereinsbank	T854, T855
Blue Byte	27
BMG Interactive	19, 41
Bomco	6, 7, 172
Broderbund	11, 117
Call & Play	73
CDV	135
Compustore	T841
Computec Verlag	66, 124, 125, 151, T843, T849, T853
Creative Labs	17
Cross Versand	127
Dynatex	105
Electronic Arts	145, 147, 157
Funsoft	34, 35, 42, 43, 141
Game It!	107
Games & More	137
Groß Elektronik	105
Hint Shop	T841
Jöllenebeck	T859
Joysoft	69
Koch Media	15, 171
Kranz Versand	T857
Magic Entertainment	101
Mandala	71
Matrox	55, 57
Media Point	60, 61
Megatec	163
Micro Fun	T851
MicroProse	13
Miekronik	147
Milchstraße	155, 149
MLC	103
Multimedia Soft	105
Oberland	T845
Okay Soft	T847
Philip Morris	9
Profisoft	53
Ravensburger	29
Software 2000	2
Telekom	46, 47
Topware	119
Tsunami	103
Ubi Soft	22, 23
Versand 99	74
Vogel Verlag	139
Wial	112, 113

T = im Tips&Tricks-Teil



Nur in
46485 **Wesel**
Am Spaltmannsfeld 16!
Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen



CD-ROM

3D Ultra Minigolf	DA 49,99
9 - The Last Resort	DA 59,99
Asa Ventura	DV 57,99
Age of Rifles 2: Gewehr	DV 69,99
AH 64 Gold Edition	DV 79,99
Air Warrior II	DV 64,99
Amber	DV 74,99
Armored Fleet 2	DV 49,99
Asterix & Obelix	DV 49,99
A.T.G. Gold Edition	DV 84,99
Atomic Bombardment	DA 69,99
Battle Bugs	DV 57,99
Baphomet's Furch	DA 49,99
Battle Isle 3	DV 39,99

CD-ROM

Formel 1 / Psychosis	DV 82,99
Formula One Gr. Prix 2	DV 79,99
Fun Completion enthüllt DV	79,99
Star Trek 3	DV 79,99
Rally Racing 97	DV 79,99
PGA Tour Golf 486	DV 79,99
G-Home	DV 69,99
Gigapack 1	DV 74,99
Harvest of Souls	DV 49,99
Hattrick Wins	DV 49,99
Have a Nice Day	DV 59,99
Hell Corps	DV 79,99
Heroes o.M. & Magic 20V	74,99
Holiday Island	DV 69,99

Unsere Hit's!

Formel 1 Psychosis
Deutsche Version
DM 82,99

Extreme Assault
Erstellt in ca. 1000 Mal
Verbestellung empfohlen!
Deutsche Version
DM 69,99

Heroes of Might & Magic 2
Deutsche Version
DM 74,99

X-Wing vs. Tie Fighter
Deutsche Version
DM 74,99

Comanche 3.0
Deutsche Version
DM 79,99

Star Trek Starfleet Academy
Deutsche Version
DM 79,99

Gravis Game Pad + CD Creatures
128 Bit Realistic Racing
Deutsche Version
DM 59,99

Need for Speed II
Deutsche Version
DM 76,99

Dominion
Ersch. Anfang-Mitte Mai
Deutsche Version
DM 74,99

CD-ROM

Reigns of the Haunting	DV 79,99
Rebel Assault II	DV 49,99
Red Baron 2	DV 69,99
Risko	DV 79,99
Road Rash	DV 59,99
Scars of Aches	DA 49,99
Scratch / Win5	DA 69,99
Schischit 1	DV 69,99
Secret of Luxor	DV 79,99
Sega Rallye	DV 69,99
Sherlock Holmes 2	DV 79,99
Silent Hunter	DV 69,99
Silent Hunter Data	DV 29,99
Sim City	DV 79,99
Slam Till - Flipper	DA 49,99
Sonic & Knuckles	DA 49,99
SSN / V. Ciani	DV 1
Star General	DV 79,99
Starfleet Academy	DV 79,99
Steel Panther 2	DV 49,99
Ultimate	DA 69,99
Test Drive: Off Road	DV 79,99
TFX 2000 - Mission CD	DV 79,99
TF Alley Bowling	DA 49,99
The Dog	DV 79,99
Theme Hospital	DV 79,99
Tie Fighter	DV 49,99
Time Laps	DV 69,99
Thrust	DV 69,99
Tomb Raider	DV 64,99
ToonStrike	DV 49,99
Top War Gold Games	DV 39,99
USA Chess League 96/97	DV 67,99
US Navy Fighter 97	DV 82,99
Vermeer	DV 59,99
Vikings	DV 49,99
War Wind	DV 39,99
Warcraft 2 + Data/Edt.	DV 79,99
Wings of Fury	DA 49,99
WWF i.Y. House	DA 69,99
X-Wing: Apocalypse	DV 1
X-Wing vs. Tie Fighter	DA 49,99
Zork Nemesis	DV 74,99

Angebote:

Police Quest 4	DV 19,99
Project the Web	DA 29,99
Ran Soccer	DA 29,99
Ran Trainer 2	DV 29,99
Rayman	DV 39,99
Rebel Baron 1	DV 49,99
Shogun: The Great Moments	DV 24,99
Shivers	DV 39,99
Silent Thunder	DV 34,99
Simon the Sorcerer 1	DV 29,99
Simon the Sorcerer 2	DV 29,99
Space Hulk 1	DV 39,99
Space Hulk 2	DV 39,99
Space Quest 6	DV 24,99
Star Trek 3/Next Gen.	DV 39,99
Storktop	DV 39,99
Syndicate 2 Wars	DV 39,99
Time Commando	DV 39,99
To Shun Den	DV 29,99
Time Passage	DV 19,99
Top Gun: Fire at Will	DV 24,99
UFO	DV 24,99
U.S. Navy Fighter	DV 29,99
Voigas	DV 29,99
Warcraft 1	DA 24,99
Warhammer	DV 29,99
Wing Commander 3	DA 34,99
Worms	DV 29,99
X-Wing: Terror of T. Deep	DV 24,99
X-Wing Compilation	DV 29,99

Wir führen viele verschiedene Spielelösungen ab DM 14,80

Wir führen viele U. Zubehör für Sony PlayStation u. Nintendo 64

Zubehör	
Alla Twin Umschaltbox	37,99
Micro Sideview	69,99
Game Pad	69,99
Gravis Joystick Analog Pro	44,99
Gravis Game Pad Pro	59,99
Gravis Joystick Blackhawk	49,99
Gravis Firebird 2	119,99
Gravis Grip Pad System	49,99
Interface 2 / 2 Pads	139,99
Gravis Grip Pads / 2 Pads je 8 Button	59,99
Logitech Joystick, Warrior	129,99
Opt. SoundMaster 16 P&P 148.99	
Opt. SoundMaster 32P&P 219.99	
Thrustmaster Lenkart 72	
Inc. Gas u. Brems	219.99
Thrustmaster Grand Prix 1-Linkpad	
preimstr. Variante des Formula 72	
werden durch zwei Hebel am Lenkart ersetzt	169.99

Probleme?

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE Kunden nicht im Regen stehen! Insofern wissen Sie, dass wir Ihre Probleme lösen werden! CallPlay HOTLINE anrufen und nach "Frank Klein" fragen. Problem: Sie es doch einfach mal aus!
Hotline 02 81-52 52 98 - 0 ab 15.00 Uhr

Bestell-Telefon:
Tel.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10

Battle Sport	DA 49,99
Bazooka Sue	DV 79,99
Betrayal in Antara	DV 47,99
Bling	DV 44,99
B.ritting	DV 69,99
Best Chamber	DV 49,99
Bieuf 2	DV 54,99
Blinky B II	DV 29,99
Blue Byte Collect. enth.	DV 39,99
Siedler -	
History Line 14-18	
Battle Team 2	
Business Manager 97/DV	64,99
Civil 2 / Wind 95	DV 54,99
Civization 2	DV 69,99
Civization 2 DATA	DV 29,99
Civil War General	DV 79,99
Comanche 3.0	DV 79,99
Comm. & Con. 1 SVGA	DV 79,99
Coman. & Conquer 2	DV 79,99
Comm. & Conq. 2 Data/DV	29,99
Conquest Deluxe	DV 49,99
Conquest Earth	DV 49,99
Crow: City of Angels	DA 74,99
Darklight Conflict	DV 69,99
Darklight Conflict	DV 74,99
Das schwarze Auge 3	DV 29,99
Daytona USA	DV 69,99
Deadlock	DV 79,99
Del rum	DA 47,99
Der Planer	DV 69,99
Descant 1 Undermount	DA 79,99
Destruction Derby 2	DV 49,99
Diablo	DA 69,99
Die Rugger 2	DV 69,99
Die Siedler 2	DV 64,99
Die Siedler 2 Miss. CD	DV 29,99
Discworld 2	DV 29,99
DiscoWorld	DV 29,99
Diminies	DV 74,99
Down 1 Demps	DV 69,99
Dragon Dice	DV 74,99
Dragon Lore 2	DV 69,99
Dragonheart	DV 69,99
Dungeon Keeper	DV 79,99
Eastside 2	DV 74,99
Elisabeth 1	DV 74,99
Evidence	DV 79,99
Exhumed	DV 74,99
Excessive Assault	DV 69,99
F22 Lightning 2	DV 79,99

Händleranfragen erwünscht!

Fallen Heaven	DV 84,99
Falk	DA 47,99
Fifa Soccer 97	DV 79,99
Fifa Soccer Manager	DV 69,99
Footballer Manager	DV 74,99
Ford	DV 79,99
Flying Corps	DV 79,99
POD	DA 64,99
Police Quest SWAT	DA 74,99
Power Chess	DV 49,99
Print Artist 4.0	DV 79,99
Privateer 2/Darkening	DV 79,99
Project Paradis	DV 69,99
Pyt	DA 119,99

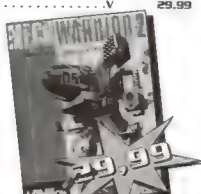
Versandbedingungen: Ab DM 200,- Software Auftragswert portofreier Versand.
Vorkasse DM 6,90 pro Paket - Bei Nachnahme DM 9,90 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr
Für bestellte und annahmeverweigte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV = Spiel + Anleitung deutsch - DA = Anleitung deutsch - EV = voll englisch
i.V. = in Vorbereitung - x = Spiel war bei Redaktionsschluss noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

NHL Hockey 95	V	9,99
Space Hulk 1	V	9,99
SSN-21 Seewolf	V	9,99
Fifa Soccer 95	V	14,99
Privateer II	V	14,99
Strike Commander II	V	14,99
System Shock	V	14,99
Wing Commander 2 II	V	14,99
Bernhard Langer Golf	V	24,99
Cyber Judges	V	24,99
Azrael's Tears	V	29,99
Bermuda Syndrom	V	29,99
Earthworm Jim WIN95	V	29,99
Fantasy General	V	29,99
Fifa Soccer 96 II	V	29,99
Golden Gate Killer	V	29,99
Shine	V	29,99



DSA3 incl. Komplettag
39.99



DOS oder WIN95

Pro Pinball The Web	V	29,99
Cruiser No Regret	V	34,99
Alien Trilogy	V	39,99
Gene Wars	V	39,99
Space Hulk 2 WIN95	V	39,99
Syndicate Wars	V	39,99
Time Commando	V	39,99
Worms	V	39,99
Grand Prix Manager 2 Sp. Edition incl. Video	V	49,99
Rebel Assault 2	V	49,99
The Dig	V	49,99
Tie Fighter	A	49,99
ATF LS + Nato Fighters	V	69,99
Gräffkarte ET 6000, 2MB	A	179,99
Gräffkarte ET 6000, 4MB	A	229,99

VERSANDKATALOG

- über 1500 Spiele & Infos
- auf 96 Farbselten!
- PC CD ROM
- Sony PSX
- Nintend64



**KOSTENLOS UND
UNVERBINDLICH
ANFORDERN!**

Der Versand erfolgt ausschließlich per **Nachnahme**.
Die Versandkosten betragen inklusive Nachnahme DM 9,99 DM
zgl. Zahlungskartegebühr 3,00 DM. Softwarebestellungen ab
50,00 DM ohne Versandkosten.
Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Kostenpauschale
von 20,00 DM!
Alle Preise und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt
die vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsaufgabe.
Wichtig: Ladenpreise weichen ab!

© komplett deutsche Vers. © deutsche Anl. © englische Anl. © noch nicht lieferbar

VERSAND 99

...denn Computerspiele kauft
man beim Spezialisten!

Neuheiten



Command & Conquer II
Alarmstufe rot

C&C II Mission V
„Der Gegenangriff“



Topaktion
Command+Conq. 2+Mission
94.99 DM

AKTUELLE INFOS IM INTERNET:

<http://www.Versand99.com>



Comanche 3 V
US-Version auf Anfrage



x-Wing vs Tie Fighter
Das neueste und beste
Star Wars Spiel

Bestellen Sie :

Versand 99 GmbH - Berggräther Str. 16a - 52249 Eschweiler

Bestellannahme: Mo-Fr 8.00-18.30 Uhr, Sa 10.00-13.00

Tel: 0 24 03 / 2 11 88

Fax : 0 24 03 / 3 53 51

E-MAIL: Versand99GmbH@TOnline

INHALT RÜCKBLICK

C&C 2: Alarmstufe Rot: Gegenangriff

Komplettlösung: Die Alliierten Seite 840

Im ersten Teil unserer Komplettlösung zur Missiondisk „Gegenangriff“ widmen wir uns den Missionen der Alliierten.

Krush, Kill 'N' Destroy

Allgemeine Spielstrategien Seite 846

Für das von Beam Software produzierte Echtzeit-Strategie-Spiel geben wir Ihnen wertvolle Tips an die Hand, um in der postnuklearen Welt zu bestehen.

Bundesliga Manager 97

Spielstrategien - Teil 3 Seite 848

Wie führt man eine erfolgreiche Pressekonferenz? Wie läßt sich mit Hilfe geschickter Antworten die Moral der Mannschaft und einzelner Spieler deutlich anheben? Auf diese und weitere Fragen gibt der dritte Teil unserer Spielstrategien Antwort!

Das Schwarze Auge 3

Komplettlösung - Teil 2 Seite 852

Der zweite Teil unserer Komplettlösung führt Sie zunächst zum Turm des Magiers und über ein paar kleinere Umwege direkt zum Nest der fiesen Spinnenkönigin!

Kurztips

M.A.X. ■ Blood ■ Tomb Raider ■ POD ■ Descent 2 ■ Deadlock ■ FIFA Soccer 97 ■ „Command & Conquer 2 Corner“

TIPS UND TRICKS AUSGABE 4/97

Privateer 2 - The Darkening

Allgemeine Hinweise und Tips Seite 796

Bundesliga Manager 97

Spielstrategien - Teil 1 Seite 803

Realms of the Haunting

Komplettlösung - Teil 2 Seite 806

Creatures

Tips zu Aufzucht und Pflege der Norns Seite 810

Diablo

Spielstrategien, Charakterausbau Seite 812

Hexagon Kartell

Lösungshilfe - Teil 1 Seite 814

Kurztips

Alien Trilogy ■ Death Drome ■ SlamScape ■ Tomb Raider ■ War Wind ■ Hyperblade ■ Redneck Rampage ■ Screamer 2 ■ SimCopter ■ SkyNET

TIPS UND TRICKS AUSGABE 5/97

Bundesliga Manager 97

Spielstrategien - Teil 2 Seite 818

Privateer 2 - The Darkening

Handelstabelle Seite 823

Hexagon Kartell

Lösungshilfe - Teil 2 Seite 824

Das Schwarze Auge 3

Komplettlösung - Teil 1 Seite 826

M.A.X.

Allgemeine Tips und Kampagnenlösung Seite 832

Diablo

Alle Unique Items auf einen Blick Seite 836

Kurztips

Scorched Planet ■ Gene Wars ■ Blood & Magic ■ Vollgas ■ Hunter Hunted ■ NHL Hockey 97 ■ Heroes of Might & Magic 2

Ja, ich möchte HELP-Sammelordner für meine PC Magazine-Tips bestellen:
— St. HELP-Sammelordner „PC Games“ je 10,- DM —

Gesamt DM
zzgl. Verpackungs- und Versandkosten (standard DM 4,-/bestell DM 13,-) DM —

Ich zahle den Gesamtbetrag von DM
☐ bar (Geld liegt bei)
☐ per V-Scheck

Gepön bitte schicken an:

**Computer Verlag
Leserservice
Postfach
90327 Nürnberg**

Name

Straße

PLZ Wohnort

Datum/Unterschrift

JETZT SAMMELN!

- für Ihre Power-Tips aus der PC GAMES
- für die wichtigsten 288 Seiten des Jahres
- für nur DM 10,-



VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS !!!

Komplettlösung der Alliierten

Command & Conquer Alarmstufe Rot: Gegenangriff

Für Königin und Vaterland: Die Mission-CD zu Alarmstufe Rot enthält jeweils acht Missionen der alliierten bzw. sowjetischen Seite. Schritt für Schritt zeigen wir Ihnen, wie sich die teils recht knackigen Aufträge elegant und mit möglichst wenig Verlusten bewältigen lassen. Dazu wie immer: detailliertes Kartenmaterial, das Ihnen in dieser Form nur PC Games bietet!

Mission 1: Zusammenstoß

1. Ihre Truppen treffen im Westen ein und werden sofort attackiert. Ziehen Sie die beiden Spione sofort in westliche Richtung zurück und warten Sie ansonsten tatenlos ab, bis der erste Schäferhund aufkreuzt und von Ihren Soldaten automatisch erledigt wird.
2. Erstes Problem: Wohin mit dem Mobilien Baufahrzeug? Nach Dutzenden von Probeläufen hat sich eine Position rechts unterhalb vom Startpunkt (in der Nähe des Plateaus) als die sicherste Ausgangsposition herausgestellt.
3. Konstruieren Sie eine Basis und wehren Sie währenddessen die permanenten Attacken ab (Geschütztürme und Bunker errichten). Der eintreffende Nachschub unterstützt Sie dabei.
4. So bald wie möglich sollte eine zweite Raffinerie gebaut werden. Orientieren Sie sich bei Ihren Bauvorhaben in südliche Richtung (am Fluß entlang), um frühzeitig das See-Ufer zu erreichen.
5. Zerstören Sie die beiden Brücken (im Süden sowie im Norden in der Nähe einer Siedlung) – dadurch reduzieren Sie schon mal die Auswahl der möglichen LKW-Fluchtwege.
6. Ihr Ziel muß es sein, alle Fluß-Übergänge so zu sichern, daß die LKWs nicht einmal den Hauch einer Chance haben, heil hindurchzukommen. Zu diesem Zweck müssen Sie entweder alle Übergänge und Furten verminen (Werkstatt und Panzerminen-

Fahrzeug konstruieren) oder Geschütztürme und Tarnbunker installieren. Ein LKW kann unmöglich zwischen zwei Bunkern hindurchfahren, ohne vorher abgeschossen zu werden. Zusätzlich sollten Sie entlang der Fluchtwege Panzer verteilen.

7. Wenn die Meldung „Ein LKW versucht zu entkommen“ erscheint, sollten Sie sofort abspeichern.
8. Sobald alle LKWs zerstört wurden, können Sie die Vernichtung der Basis in Angriff nehmen: In der Bucht im Süden der Karte errichtet man eine Werft und baut Kanonenboote, mit denen die U-Boote in den Gewässern versenkt werden. Von der Seeseite her können dann Kraftwerke und andere Gebäude der sowjetischen Basis bombardiert werden.
9. Mit Panzern können Sie den Stützpunkt problemlos überrollen.
10. Die Übernahme der Radaranlage im Nordosten funktioniert am bequemsten über den Seeweg: Beseitigen Sie sämtliche U-Boote, beladen Sie ein Transport-Boot mit Infanteristen, Panzern und einem Ingenieur und erobern Sie das Gebäude. Einen übermäßig hohen praktischen Nutzen hat das Ganze allerdings nicht; die möglichen Fluchtwege (verrät Ihnen auch unsere Karte) werden lediglich durch Signale markiert.



Mission 2: Unter Tage

1. Wie bei allen Indoor-Missionen gilt: Regelmäßig abspeichern!
2. Warten Sie den ersten Angriff ab – die attackierenden Soldaten werden von Ihren Söldnern automatisch erledigt.
3. Sobald einer der Soldaten die Konsole betritt, wird der Flammen-turm in die Luft gesprengt.





4. Die Erztransporter sollten vorerst nur im südlichen Teil des Areal „grasen“.
5. Schützen Sie die Basis von Anfang an mit Geschütztürmen und Bunkern. Sobald Sie über eine Radar-Anlage verfügen, sollten Sie zwei bis drei Flak-Geschütze installieren, da die Sowjets ständig Luftangriffe fliegen. Zerstörte Verteidigungsanlagen sollten stets sofort ergänzt werden. Verteilen Sie Tarnbunker an allen Seiten des Stützpunkts, um z. B. wildernde Ingenieure frühzeitig zu eliminieren.
6. Plazieren Sie Panzer auf den angrenzenden Erz-Feldern zum Schutz Ihrer Transporter.
7. Sobald Sie sich eingeeigelt haben, produzieren Sie mindestens ein Dutzend Kampfpanzer. Ein Exemplar schicken Sie an die Nahtstelle zwischen dem Gebirge und den Betonmauern der sowjetischen Basis im Westen der Karte. Dort gibt es eine Sicherheitslücke, die von den Tesla-Spulen nicht ertastet wird: Zerstören Sie die Mauer Stück für Stück, lassen Sie aber den Abschnitt vor dem

Flammenwerfer unversehrt. Lassen Sie nun Ihre Kampfpanzer vorsichtig durch die Basis und sammeln diese nördlich des Stützpunkts. Aufgrund der Masse an Einheiten werden nur einzelne Fahrzeuge zerstört bzw. beschädigt.

8. Mit den restlichen Panzern greifen Sie nun die Filiale im Nordosten an, lassen aber den Bauhof auf jeden Fall unversehrt. Ein Teil der Panzer kümmert sich um die Flammenwerfer, ein weiteres Bataillon vernichtet die Cyborg-Fabrik. Das Überrollen der sowjetischen Infanteristen (Shift-Taste einsetzen) ist grundsätzlich effektiver als ein zermürbender Schußwechsel.
9. Ist die Basis erobert, bestücken Sie einen BMT mit mehreren Ingenieuren und schleusen ihn gleichermaßen schnell wie vorsichtig durch den Stützpunkt. Der linke BMT sollte maximal einen Tesla-Spulen-Stromschlag abbekommen. In der nordöstlich gelegenen Basis angekommen, wird der Bauhof in den roten Schadensbereich geschossen und anschließend von einem Ingenieur übernommen.
10. Ab jetzt sind Sie in der Lage, Heliports zu produzieren. Aufgrund der reichhaltigen Erzvorkommen können Sie sich mindestens zwei Reihen à sechs Landeplätzen leisten. Gruppieren Sie die Hubschrauber (Strg plus Ziffern-Taste). Zunächst werden die Mammüt-Panzer zerstört, gefolgt vom Bauhof und den Kraftwerken. Die nicht vorhandene Luftabwehr (keine Flaks!) macht es Ihnen leicht, die Basis innerhalb weniger Minuten zu zerstören. Achten Sie darauf, daß die Hydrauliköl-Depots vorerst nicht beschädigt werden.
11. Sobald auch die Fußtruppen innerhalb des Stützpunkts eliminiert sind, bemannen Sie zwei BMTs mit Ingenieuren. Zusammen mit einigen Panzern macht sich der Konvoi auf den Weg in Richtung Westen. Die fünf Depots werden bis zur roten Schadensstufe zerstört und von einem Ingenieur übernommen.
12. Abschließend grasen Sie die Karte nach überlebenden sowjetischen Einheiten ab.

Mission 4: Griechenland 1: Stavros

1. Nach der Landung rennen Tanya und Stavros nach Osten und erledigen einige Gegner. Kurz vor den Fässern werden beide zurückgezogen, bis sich die anstürmenden Soldaten in Höhe der Tonnen befinden. Jetzt feuert man aus sicherer Entfernung auf die Fässer.



- Im folgenden kommt es auf zügiges Vorgehen an: Manövrieren Sie das Duo durch die Schlucht auf der linken Seite des Hügels in Richtung Norden. Währenddessen zerstören sowjetische Einheiten das Dorf.
- Sobald die beiden im befreundeten Stützpunkt (Grün) eintreffen, sollte man sie direkt nach Südwesten schicken. In der Basis entbrennt nun ein erbitterter Kampf, bei dem auch Atombomben abgeworfen werden.
- Am Ufer trifft ein Transportboot mit fünf Panzern ein, die zusammen mit Tanya und Stavros nach Süden dirigiert werden. Entlang auftauchende Soldaten werden eliminiert, auf Schornsteine mit Panzern und Mammuten sollten Sie sich nicht einlassen. Wichtig ist in diesem Stadium, daß die Units möglichst schnell nach Westen vordringen.
- Am unteren Kartenrand, kurz vor dem Übergang, findet man eine Kiste, die die Schäden sämtlicher Einheiten behebt. Beim Überqueren der Furt springen fünf Fallschirmjäger ab, mit denen sich die Tesla-Spule am anderen Ufer ablenken läßt. Tanya läuft währenddessen nach links und zielt auf die Fässer; das Kraftwerk wird zerstört, die Tesla-Spule ist außer Gefecht.
- Während sich die Panzer einen Weg nach Westen bahnen, läuft Tanya nach Norden und wartet dort, bis die beiden Mammut die Mitte der Brücke erreicht haben. Werden die herumstehenden Ölfässer beschossen, fliegt die Brücke mitsamt den Mammut in die Luft. Tanya folgt nun den anderen Einheiten in Richtung Südwesten.
- Alle Einheiten wandern nun von der linken unteren Kartenecke nach Norden. Wenn der LKW zerstört und die zurückbleibende Kiste berührt wird, führt dies zu einer Reparatur Ihrer Panzer und Infanteristen.
- Beim Einfallen in die im Westen gelegene Basis feuert Tanya auf die Fässer, was die Kraftwerke explodieren läßt und die Tesla-Spulen

deaktiviert; Tanya und Stavros sollen in der linken oberen Ecke der Basis bleiben, bis die Luft rein ist. Die Panzer kümmern sich derweil um die beiden Flammentürme und bekämpfen dann die nachrückenden Sowjets – vor allem die Wachhunde sind frühzeitig auszuschalten, um die beiden Einzelkämpfer nicht zu gefährden.

- Am Strand werden fünf weitere Panzer angeliefert, die von Osten her in den Kampf eingreifen. Bald sollte sich eine Gelegenheit ergeben, Tanya und Stavros durch das Kampfgetümmel zu lotsen. Sobald Stavros den Transport-Hubschrauber auf dem Plateau im Nordwesten erreicht, haben Sie ihren Auftrag erfüllt.

Mission 5: Griechenland 2: Evakuierung

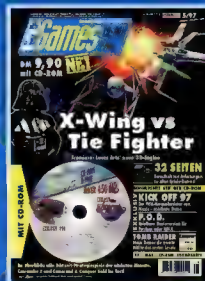
- Nach der Abwehr der ersten gegnerischen Angriffe platzieren Sie das Mobile Baufahrzeug am Ende des Weges und richten in aller Ruhe Ihren Stützpunkt ein, den Sie gut mit Bunkern und Geschütztürmen sichern sollten.
- Sobald Sie eine Radaranlage besitzen, können Spione hergestellt werden, mit denen sich die gesamte Karte auflären läßt. Achten Sie darauf, daß der Spion möglichst nicht in Siedlungen hineinläuft, da ansonsten die Zivilisten ihre Häuser verlassen und schutzlos etwaigen Hubschrauber-Bombardements ausgeliefert sind.
- Produzieren Sie möglichst schnell sechs Kampfpanzer, die Sie zum Dorf unterhalb der zerstörten Brücke im Westen schicken. Unterwegs müssen kleinere Gruppen feindlicher Panzer und Soldaten beseitigt werden.
- Sobald eine Ihrer Einheiten ins Dorf einfährt, verlassen drei Personen die Kirche und können nun – eskortiert von zwei Panzern – in Richtung Basis geschickt werden. Warten Sie nicht zu lange mit der Befreiung der Zivilisten, da die Dörfer sonst von den Sowjets zerstört werden.

Jetzt die Knaller

der letzten

3 Monate

nachbestellen!



Meine Adresse* (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

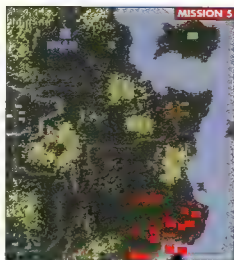
Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck oder bar mit dem ausgefüllten Coupon an nachstehende Adresse schicken: COMPUTEC VERLAG, LESER-SERVICE, Rooststr. 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

<input type="checkbox"/> PC GAMES 03/97 mit CD-ROM	zu DM 9.90	
<input type="checkbox"/> PC GAMES 04/97 mit CD-ROM	zu DM 9.90	
<input type="checkbox"/> PC GAMES 05/97 mit CD-ROM	zu DM 9.90	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

- Nach und nach werden die Bürger aller vier Siedlungen abgeholt und zum Stützpunkt gebracht, wo sie bis zum Ende der Mission bleiben sollten.



- Bauen Sie Ihre Basis bis zum Ufer im Osten aus und platzieren Sie dort eine Werft. Mit Zerstörern vernichten Sie nun alle U-Boote in den umliegenden Gewässern (auch jene im südlichen Bereich der Karte).
- Jetzt erfolgt der Großangriff auf die Basis der Sowjets: Durch gezielte Beseitigung von Bauhof und Kraftwerken setzen Sie die Tesla-Spulen außer Betrieb und legen die restliche Anlage in Schutz und Asche.
- Nach getaner Arbeit konstruieren Sie zwei Transportboote, verfrachten die Zivilisten (zwölf an der Zahl) in BMTs und schicken alles zum Strand im Osten der Karte.
- Transportieren Sie zunächst einige Infanteristen sowie zwei Panzer auf die Insel im Nordosten, da dort einige Fallschirmspringer auftauchen. Jetzt verfrachten Sie die BMTs in die Boote, laden diese auf der Insel aus und harren der Transport-Hubschrauber, die kurz darauf auftauchen.

Mission 6: Sibirien 1: Frische Spuren

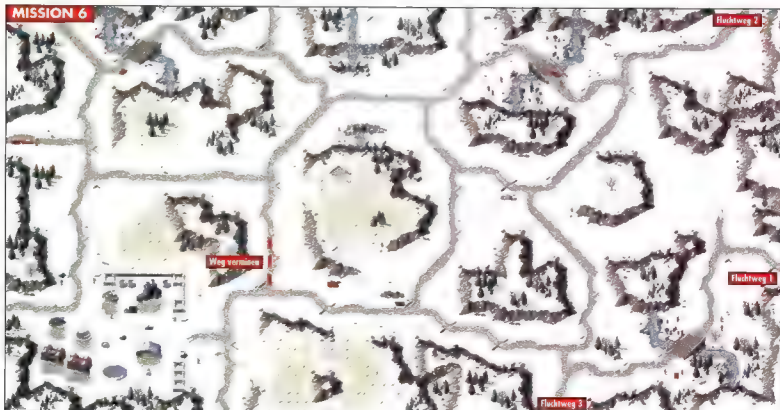
- Wehren Sie zunächst die Angriffe der Sowjets ab und reparieren Sie die beschädigten Gebäude.
- In dieser Mission ist ein sehr knapp bemessenes Zeitlimit (20 Minuten) vorgegeben, ehe der erste Konvoi eintrifft. Die anderen Gruppen folgen im Abstand weniger Minuten. Weitere Einschränkung: Mangels Bauhof können Gebäude weder konstruiert noch ersetzt werden.
- In den ersten drei Minuten sollten Sie sich zusätzlich zum vorhandenen Erz-Transporter zwei weitere gönnen. Die Silos bieten Platz für insgesamt 6.500 Credits!
- Speichern Sie ab und lassen Sie fünf Panzer produzieren. Achten Sie immer darauf, daß einige Panzer in der Nähe der Basis so-

wie auf den Erzfeldern stationiert sind (Tip: Eskort-Funktion für die Erzsammler aktivieren). Die Panzer fahren auf dem Weg im Süden entlang Richtung Osten, erledigen einen Panzer (zusätzlich Hubschrauber einsetzen) und beseitigen alle sowjetischen Einheiten in der Nähe der Brücke im Südosten. Die Brücke selbst sollte dabei unbedingt intakt bleiben – daher nicht auf die Fässer feuern oder Einheiten bombardieren, die sich auf dem Übergang befinden.

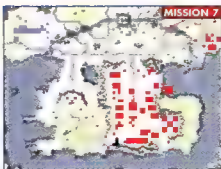
- Produzieren Sie in der Zwischenzeit drei Panzerminenleger. Warten Sie ab, bis der Mammutpanzer außer Reichweite ist, und platzieren Sie drei Minen auf dem Weg (siehe Abbildung). Bei der nächsten Tour fliegt der Panzer in die Luft.
- Die beiden anderen Minenleger verminen derweil die Brücke, da der erste Konvoi diesen Weg wählen wird und dadurch sicher zerstört wird.
- Anschließend muß die gesamte Gegend, dabei vorrangig die Plade, mit Minen versehen werden. Setzen Sie dazu mindestens fünf Panzerminen-Leger ein. Die Karte zeigt Ihnen, welche Gebiete am gefährdeten sind. An Kreuzungen sollten zusätzlich kleine Panzer-Bataillons Wache schieben. Mit Schützen besetzte BMTs können im Notfall flüchtende LKWs auch in letzter Sekunde noch abfangen.
- Zerstörte LKWs hinterlassen eine Kiste mit spaltbarem Material, die bei Berührung eine Atombomben-Explosion nach sich zieht und alle Einheiten sowie die Minen in unmittelbarer Umgebung augenblicklich liquidiert. Aus Sicherheitsgründen sollten Sie Ihre Einheiten aus diesem Gebiet evakuieren und für die Sprengung der Kisten einen Infanteristen opfern.
- Je nachdem, welche Regionen Sie zuerst verminen, werden die Konvois sowie sowjetische Panzer und Tesla-Panzer an anderer Stelle auftauchen. Ziel aller Ausbruchversuche sind drei Schluchten im Osten der Karte – achten Sie auf die Rauchsignale.
- Alternative Strategie: Produzieren Sie von Anfang an Panzer und verteilen Sie diese entlang der drei Fluchtwege. Zerstörte Einheiten sollten sofort ersetzt werden!

Mission 7: Sibirien 2: In der Falle

- Vernichten Sie die Einheiten, die beim Eintreffen des Mobilien Baufahrzeugs aufkreuzen. Faustregel: Panzer gegen Panzer, Artillerie und Soldaten gegen Infanteristen.
- Errichten Sie schnell einen Bauhof nebst Kraftwerk, Erzraffinerie und Cyborg-Fabrik. Das versetzt Sie in die Lage, Tarnbunker und Geschütztürme bauen zu können. Eine zweite Erzraffinerie beschleunigt den Ausbau erheblich.



3. Nach während die permanenten Attacken anhalten, erweitern Sie die Basis auf das gegenüberliegende Ufer (Furt nutzen!) und installieren am Fluß entlang in östlicher Richtung Geschütztürme sowie Bunker.
4. Mit Kampfpanser-Verbänden (jeweils fünf Stück) sichern Sie sämtliche Flußübergänge über die gesamte Kartenbreite. Damit lassen sich die LKW's abfangen, die die Flucht aus der sowjetischen Basis im Süden wagen. Das erste Fahrzeug wählt den äußersten linken Übergang, das zweite den nächsten nach den beiden Brücken (die übrigen von abgeworfenen Bomben zerstört werden) usw. Ist ein Weg versperrt, wird einer der rechten Übergänge genutzt.
5. Nach ihrer Zerstörung hinterlassen die LKW's kleine grüne Kisten mit explosivem Inhalt. Falls eines der Pakete in der Nähe von Gebäuden und Einheiten liegt, evakuieren Sie sämtliche Units und verkaufen die Bauwerke in der Umgebung. Dann opfern Sie eine billige bzw. angeschlagene Einheit und sprengen den Behälter vorsichtshalber in die Luft.
6. Sichern Sie mit Ihren Panzern die Erzbestände im Nordosten und Südwesten der Karte. Von der Seeseite aus (Werft errichten, Zerstörer produzieren und am Ufer verteilen) können Sie die sowjetischen Sammler unter Beschuß nehmen – achten Sie aber auf U-Boote und Tesla-Spulen!
7. Sobald Sie den Südwesten kontrollieren und sämtliche LKW's zerstört sind, können Sie mit dem Auseinandernehmen des sowjetischen Stützpunkts beginnen. Die Artillerie zielt im Westen der Basis über den Berg auf die Kraftwerke, um die Tesla-Spulen außer Gefecht zu setzen. Anschließend rücken Panzerverbände nach und machen die Basis dem Erdboden gleich.



Mission 8: Wildnis

1. Schmettern Sie die ersten Angriffe ab, errichten Sie einen Bauhof und installieren Sie einen Stützpunkt. Das zweite Baufahrzeug wird zusammen mit zwei Kampfpanzern nach Osten gelotst; diese Filiale wird dazu dienen, den Erz-Abbau und die Produktion von Einheiten zu beschleunigen.
2. Sehr wichtig: Sorgen Sie für umfangreiche Verteidigungsanlagen. An den Rändern einer Basis sollten unbedingt Geschütztürme, Bunker und Flakgeschütze aufgestellt werden. In regelmäßigen Abständen wird ihr Bauhof Besuch von Fallschirmjägern bekommen; zwei benachbarte Tornobunker schützen den Bauhof vor den Eindringlingen.
3. Weiten Sie Ihr Staatsgebiet allmählich nach Süden hin aus. Panzer und Rak-Zeros schützen Ihre Transporter vor Attacken zu Lande und in der Luft. Eine größere Kampfpanser-Armee bringt das große Erzfeld im Osten unter Kontrolle und sprengt durch den Beschuß der Ölfelder die beiden Brücken. Der Zugang im Süden wird massiv versperrt, während am Flußufer stationierte Artillerie die anstürmenden Infanteristen vernichtet.
4. Verschaffen Sie sich mit Spionen (Vorsicht vor den Wachhunden!) und Panzern einen Überblick über die drei sowjetischen Basen im Süden. Die Kampfhubschrauber Ihrer mindestens zehn Heliports werden in zwei Verbände (mittels Strg- und Nummern-Taste) unterteilt und fliegen Angriffe auf die Flak-Geschütze im linken Stützpunkt. Zerstört man die Kraftwerke, stellen die Tesla-Spulen keine Gefahr mehr dar.
5. Dank der ausgedehnten Erzfelder steht genügend Nachschub für ein gigantisches Panzer-Heer zur Verfügung; die vollständige Zerstörung der Stützpunkte ist nur eine Frage der Zeit.



Petra Maueröder ■

OBERLAND PLAYLAND

Creatures	65
Dark Forces II (Vedi Knight)	*89
Dark Light Conflict	79
Dark Reign	*89
Diamond Monster 3D Grafikbeschleuniger	429
Ecstatica 2	75
Extreme Assault	*80
Formula One Grandprix 2	89
Flying Corps	90
G-Name	69
Hattrick Wins	*73
K.K.N.D.	65
Kick Off 97	85
MDK	82
NBA Live 97	79
Need for Speed II	79
Outlaws	75
Privateer 2	85
Project Paradise	72
Realm of the Haunting	75
Theme Hospital	78
UEFA Champions League 96/97	80
X-Wing vs. Tie Fighter	*79

1000 weitere Spiele im Angebot!



Oberland Computer liefert per:
Post: Vorkasse 7,- DM (Scheck oder Lastschrift einzug),
Nachnahme 10,- DM (+ 3,- DM Post-NV-Gebühr),
UPS: Vorkasse 15,- DM (Scheck), Nachnahme 20,- DM.
Lieferungen ins Ausland nur per Vorkasse zzgl. 20,- DM Versand
* Bei Drucklegung noch nicht lieferbar.
Alle Preise verstehen sich in DM.
Irrtümer, Preisänderungen und Zwischenverkauf vorbehalten.



OBERLAND COMPUTER
In der Scheinwohl 5 • 61476 Kronberg
Tel: 06173 608-200 • Fax: 06173-63385
Internet: <http://www.oberland.com>
Email: info@oberland.com
Händleranfragen erwünscht!

Allgemeine Spielstrategien – Teil 1

Krush, Kill N' Destroy

Der erste Teil der Komplettlösung beinhaltet allgemeine Strategien, die zur Lösung der einzelnen Missionen, denen wir uns im nächsten Monat widmen, nötig sind.

Allgemeine Tips und Tricks

Obwohl KKND dem erfahrenen Echtzeit-Strategen auf den ersten Blick wie eine logische Fortsetzung der bekannten Titel wie Warcraft und Command & Conquer erscheint, so hat es doch seine ganz eigenen Besonderheiten und kann deshalb nicht einfach mit den altbekannten Strategien gespielt werden.

Die Einheiten

Es gibt bei KKND grundsätzlich nur Landeinheiten, bestehend aus Infanterie und Fahrzeugen.

Die Infanterie: Ganz im Gegensatz zu den meisten anderen Spielen des Genres spielt die Infanterie bei KKND eine bedeutende Rolle. Der Computergegner stellt seine Angriffstruppen grundsätzlich aus einer Mischung aller verfügbaren Einheiten zusammen, und in größeren Mengen stellen sogar die eher schwächlich ammutenden Schützen bzw. Berserker eine ernstzunehmende Bedrohung dar. Ein Pulk erfahrener Infanteristen ist durch die Selbstheilung (siehe Kampferfahrung) Gold wert.



Die Fahrzeuge: Sie sollten Ihre schweren Fahrzeuge immer durch eine Reihe von Infanteristen schützen, da sie a) teuer und b) schwer zu reparieren sind. Meistens ist es billiger und vor allem schneller, neue Fahrzeuge zu bauen, als alte reparieren zu lassen. Die Ausnahme sind schwere Fahrzeuge mit hoher Kampferfahrung, da lohnt sich eine Reparatur schon.



Kampferfahrung: Wenn Ihre Einheiten dem Gegner so richtig eins auf die Mütze geben, steigt Ihr Erfahrungswert. Mit steigender Erfahrung nimmt die Zielgenauigkeit und die Feuerrate zu, und neue Taktiken und Fertigkeiten werden entwickelt. Infanteristen lernen, mit einem Verbandskosten umzugehen und heilen sich ab der blauen Erfahrungsstufe selbst, sobald sie stillstehen (ACHTUNG! Fahrzeuge und Tiere heilen sich nicht selbst).



In den meisten Fällen empfiehlt es sich, den Gegner in die Enge zu treiben und dann unter Beschuss zu nehmen.

Route-finding: Ein Schwachpunkt von KKND ist leider das nicht ganz so perfekte Route-finding der Einheiten. Des öfteren blockiert ein Infanterist einen Tankwagen, oder ein Panzer fährt riesige Umwege (wahlmöglich durch feindliches Gebiet), weil sein direkter Pfad versperrt ist. Behalten Sie Ihre Einheiten also immer gut im Auge.

Die Basis

Auch beim Basisbau sollten Sie Ihre alten Erfahrungen gründlich überdenken. Einmal errichtete Gebäude können nicht wieder verkauft (ich habe mich sowieso immer gefragt, wer die Dinger kauft) oder abgerissen werden. Sollten Sie wirklich mal ein Gebäude loswerden wollen, so müssen Sie es von eigenen (oder feindlichen) Einheiten zerstören lassen. Des weiteren sollten Sie Ihre Gebäude nicht zu dicht aneinander bauen, da es sonst zu sehr ärgerlichen Stauungen innerhalb der Basis kommen kann. Reparaturen an Gebäuden können nur von Technikern bzw. Mechanikern erledigt werden. Bei stark umkämpften Basisteilen empfiehlt es sich immer, einen Techniker bereitzustellen zu haben. Der Vorteil der Techniker ist, daß sie nicht nur den momentanen Schaden beheben, sondern auch neue Beschädigungen, die während der Reparatur erst angedeutet werden, gleich mitreparieren.

Erdöl: Eine solide Rohstoffversorgung ist das A und O einer erfolgreichen Mission. Bauen Sie Gebäude wie Schmieden, Gehege, Forschungsstationen und Bauschuppen immer in Richtung der Ölfuellen. Die Kraftwerke sollten so nah wie nur irgend möglich an den Ölbohrtürmen stehen. Es empfiehlt sich immer, die anfänglich vorhandenen Ressourceneinheiten in mehrere Öltürme und Kraftwerke zu investieren. Achten Sie auch auf die Menge des vorhandenen Öls, und erschließen Sie rechtzeitig neue Vorkommen.

Technologiegrad: Sobald Sie eine Alchemie-Halle bzw. ein Forschungslabor bauen können, kann der Technologiegrad Ihrer Gebäude aufgewertet werden. Zu beachten ist vor allem, daß sich der TG nur auf das jeweilige Gebäude bezieht. Neue Einrichtungen der gleichen Art fangen wieder bei TG 1 an. Die Aufwertung eines Gebäudes kostet pro Grad 300 Ressourceneinheiten und dauert eine gewisse Zeit. Neben neuen Einheiten erhalten Sie beim Upgrade des Vorpostens/Clanhalle auch eine Kartenfunktion (TG 2) und ab TG2 je eine neue Verteidigungseinrichtung pro Techlevel.



Verteidigungstürme: Leider erlaubt KKND nur die Errichtung von acht beliebigen Verteidigungstürmen. Überlegen Sie sich also gut, wo Sie Ihre Verteidigungsanlagen platzieren.



Technologiebunker: Auf einigen Karten gibt es sogenannte Technologiebunker. Wenn Sie mit einer Einheit direkt neben diese Gebäude fahren, öffnen sie sich und geben ihren Inhalt frei. Entweder sind Ressourcen oder einzigartige Einheiten drin! Diese ganz besonderen Einheiten können mitunter spielentscheidend sein, weil sie Ihnen den nötigen Vorsprung geben. Leider können diese „Superseinheiten“ nicht repariert werden, gehen Sie also vorsichtig damit um.

Strategie

Ausbluten lassen: Der Gegner ist grundsätzlich an seiner Ressourcenversorgung am empfindlichsten zu treffen. Wenn Sie es schaffen, sollten Sie auf einen Schlag mehrere Öltürme vernichten. Der Computergegner hält nicht viel vom Sparen und kann so mit einem Streich in die Armut getrieben werden. Wenn Sie einen unbewachten Ölbohrturm finden, stellen Sie einfach ein paar Einheiten daneben und zerstören Sie die anrollenden Tankwagen. Nehmen Sie den Ölturm mit Saboteu-

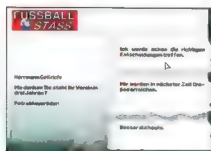
Spielstrategien – Teil 3

Bundesliga Manager 97

Zum dritten und vorerst letzten Mal gewährt BM 97-Designer Werner Krahe den PC Games-Lesern einen ebenso intensiven wie exklusiven Blick in die geheimsten Details seines Fußballmanagers. Hier erfahren Sie, wie Sie sich bei den Interviews gut aus der Affäre ziehen und mit welchen Methoden man die Jahreshauptversammlung eines Vereins „überlebt“.

Interviews

Die Befragungen nach einem Spiel durch einen der fünf Fernseh-Reporter haben mehr Einfluss, als Ihnen vielleicht bislang bewußt war. Da die mitunter „lästigen“ Interviews (wie in der Realität) für einen Trainer nicht „deaktivierbar“ sind, müssen Sie sehr genau überlegen, welche Sprüche Sie zum Besten geben.



Grundlagen

Für jede Frage verwaltest du das Programm intern sechs Antworten, von denen jeweils vier zufällige Varianten präsentiert werden. Die Antwort beeinflusst wiederum Ihr Image (bzw. das Ansehen Ihres Vereins) in vier wichtigen Bereichen: Werbung, Fans, DFB und Bank.

- „Werbung“ betrifft den Sponsoring-Bereich: je besser Sie bei den Werbepartnern dastehen, desto lukrativer werden die Angebote ausfallen.
- „Fans“ sorgen für ein volles Stadion und sind damit bares Geld wert.
- Der „DFB“ entscheidet über die Erteilung der Bundesliga-Lizenz und dadurch das Schicksal Ihres Vereins.
- Die „Bank“ korrigiert ihre Kreditkonditionen bei guten Kunden ggf. nach unten.

Am unteren Bildschirmrand sieht die Portraits von fünf Persönlichkeiten abgebildet, die Ihren Kommentar bewerten und einen oder mehrere Bereiche beeinflussen. Im einzelnen sind dies:



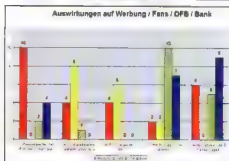
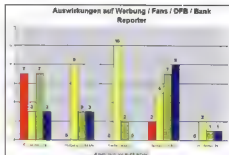
Der Pressesprecher des VDW Henry Wambul | Der Fußballmeister Friedhelm Schülskies | Der Rockstar Mocco Rex | Der DFB-Präsident Ernst Labermann | Ex-Wirtschaftsminister Dr. Walther Export

Am Ausschlag des Zeigers beim Anklicken einer Möglichkeit können Sie die Reaktion ablesen. Solange Ihr Image im „grünen Bereich“ liegt, ist alles in Ordnung. Herrscht hingegen „Alarmstufe Rot“ bei einem Vertreter, müssen Sie darauf achten, daß Sie ihn nicht noch weiter verärgern. Beispiel: Wenn Sie auf einen guten „Draht“ zum DFB Wert legen oder Ihre Lizenz bedroht ist, sollten Sie die Antworten so wählen, daß diese insbesondere Herrn Labermann in den Kram passen. Auch den Ex-Wirtschaftsminister darf man in diesem Fall nicht verärgern.

So lesen Sie das Diagramm: je höher die Säule (Minimum 0 Punkte, Maximum 10 Punkte), desto größer der Einfluß der Person auf eines der vier Gebiete.

Ob und wie stark Sie einen der zehn Meinungsbilder beeinflussen können, hängt von acht Faktoren ab, wobei die Personen individuelle Ansprüche stellen. Unterschieden wird zwischen:

- Finanzieller Aspekt (Sponsoren, Kontostand...)
- Sportlicher Aspekt (Aufstellung, Taktik...)
- Freundlichkeit
- Ehrgeiz
- Gehalt (Tiefgang, Sinn)
- Wertung (kein Wischiwaschi-Gerede, sondern Beziehen einer eindeutigen Position)
- Intelligenz
- Humor



Eine Antwort, die die sportliche Seite in den Vordergrund stellt, kommt beim Fußball-Altkaiser freilich besser an als bei Mocco Rex. Andererseits wird der Ex-Wirtschaftsminister über eine intelligente, sinnvolle und ökonomisch orientierte Aussage glücklicher sein als seine Kollegen.

Null, einer oder zwei Punkte legen fest, wie stark ein Bereich von einer Antwort betroffen ist.

	H. Wambul	F. Schülskies	M. Rex	E. Labermann	Dr. W. Export	E. von Grau	W. Kleinkaro	W. Grassnase	H. Gollrich	O. Arminwicht
Sport	2	3	1	2	2	3	2	3	1	
Ehrgeiz	3	1	3	2	1	0	3	2	0	
Wertung	2	3	2	1	0	1	2	2	1	3
Humor	2	1	1	3	0	1	1	1	2	3

Spieler- und Team-Moral

Mit vielen Antworten nehmen Sie Einfluß auf's Gemüt einzelner Spieler und/oder der gesamten Mannschaft. Wenn Sie einen Kicker in den Himmel loben und seine Unentbehrlichkeit herausstellen, wird die Stimmung des restlichen Kaders in den Keller stürzen. Sie können in den meisten Fällen eindeutig Position beziehen oder sich eher diplomatisch aus der

Frage: „Spieler X hat schlechte Trainingsleistungen gebracht. Warum haben Sie ihn aufgestellt?“

	Finanzen	Sport	Freundlichkeit	Ehrgeiz	Gehalt	Wertung	Intelligenz	Humor
3. Mannschaft ist schlecht eingestellt	1	2	2	2	1	0	2	1
Auf einen Spieler mit seinen Qualitäten kann man nur schwer verzichten.	1	2	2	2	1	0	2	1
Ein schlechter Tag hat, aber einmal	1	1	1	1	1	2	0	1
Wir haben darüber geredet. Die Probleme sind beigelegt.	2	1	1	1	2	2	1	1

Sache herausreden und somit die positiven wie negativen Auswirkungen relativ gering halten. Je nach Aussage kann sich die Moral beim betroffenen Spieler und der Mannschaft um maximal sechs Punkten erhöhen oder verringern.

Auswirkungen:

Die beiden ersten Antworten werden die Moral des Spielers deutlich steigern. Auch Antwort 3 und 4 haben noch positive Auswirkungen, während die letzten Statements eher neutral gehalten sind. Hingegen wird Mannschaftsmoral im zweiten Fall einen Dämpfer erhalten und bei Antwort 5 („keine Alternativen“) hochgradig gefährdet. Die anderen Möglichkeiten betreffen die Mannschaft kaum und haben von daher keine oder nur geringfügige Effekte.

Frage: Spieler X ist nicht ganz fit. Werden Sie ihn einwechseln?

	Finanzen	Sport	Freundlichkeit	Ehrgeiz	Gehalt	Wertung	Intelligenz	Humor
Das hängt von der Spielsituation ab.	1	2	2	1	1	1	2	1
Wären Sie ihn denn einwechseln?	1	0	0	0	0	1	2	1
Die Mannschaft schafft es auch ohne ihn.	1	2	1	2	1	2	1	0

Auswirkungen:

Die dritte Antwort lässt die Teammoral massiv sinken, hebt aber natürlich die Stimmung beim Betroffenen. Dazu umgekehrt verhält es sich bei der letzten Möglichkeit. Alle anderen Aussagen sind mehr oder minder unverbindlich und haben keine besonders dramatischen Konsequenzen.

SO GEHEN SIE VOR:

1. Schritt

Analysieren Sie die Frage: Wird ein einzelner Spieler angesprochen? Steht die Leistung der Mannschaft oder der Verein im Mittelpunkt? Bezieht sich die Frage auf den Trainer und seine Methoden? Geht es um die Finanzen (z. B. leere Werbeflächen, Schulden)?

2. Schritt

Setzen Sie Prioritäten! Was ist Ihnen in Ihrer DERZEITIGEN Situation am wichtigsten: Werbung, Fans, DFB oder Bank? Können Sie es sich erlauben, einen Einzelspieler zu verärgern, nehmen Sie die Mannschaft in Schutz oder wollen Sie öffentlich Kritik üben?

3. Schritt

Zusammen mit dem Reporter sind es insgesamt sechs Personen, die aus Ihrer Antwort Schlüsse ziehen. Stellen Sie anhand der Tabelle fest, welche Personen Ihnen beim Erreichen Ihres Ziels (z. B. Image bei den Werbepartnern verbessern, um bessere Sponsoring-Angebote zu erhalten) behilflich sein können und auf welche Meinung Sie getrost verzichten können.

Wer?	Wichtig für...	Legt großen Wert auf...
Henry Wambusch	Werbung	Freundlichkeit, Humor
Friedhelm Schibuskie	Fans	Sport, Wertung
Ernst Labermann	DFB, Bank	Freundlichkeit, Humor
Eckart von Grau	Werbung, DFB	Sport, Freundlichkeit
Werner Grasnase	Fans	Ehrgeiz
Otto Armwicht	eigentlich nichts	Freundlichkeit, Wertung, Humor

NACHBESTELLEN!

Jetzt die Knaller

der letzten

3 Monate

nachbestellen!



03/97



04/97



05/97

Meine Adresse. (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck oder bar mit dem ausgefüllten Coupon an nachstehende Adresse schicken: COMPUTEC VERLAG, LESER-SERVICE, Rooststr. 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich.

<input type="checkbox"/> PC Games Plus „Magic of Endoria“	03/97	zu DM 19,80
<input type="checkbox"/> PC Games Plus „Claim to Power“	04/97	zu DM 19,80
<input type="checkbox"/> PC Games Plus „MAG!“	05/97	zu DM 19,80
zusätzlich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

Die Steuer

Theo wartet schon: wer mit der Balzerei seiner Kicker Gewinn macht, zahlt kräftig Steuern. Die Summe, die nach dem Abzug der Ausgaben von den Einnahmen übrigbleibt, bildet die Grundlage für die erhobenen Steuern. Anhand unserer Tabelle können Sie schon im Vorfeld abschätzen, wieviel Ihnen abgeknöpft wird.

GEWINN	STEUERSATZ
bis DM 100.000,-	0 %
DM 100.001,- bis DM 200.000,-	10 %
DM 200.001,- bis DM 300.000,-	20 %
DM 300.001,- bis DM 400.000,-	30 %
DM 400.001,- bis DM 500.000,-	40 %
Ab DM 500.001,-	50 %

Ein paar ganz legale Steuertricks

- Hier einige Anregungen, wie Sie Ihr (Spiel-)Geld vor der Steuer retten:
- Verpflichtung eines zusätzlichen Spielers
 - Ausbau des Stadions / Stadion-Peripherie
 - Bessere / zusätzliche Ärzte, Masseure und Co-Trainer
 - Höhere Zuschüsse für die Jugendarbeit, Öffentlichkeitsarbeit, Fanclubs
 - Immobilien kaufen

Wenn Sie gefragt werden, ob Sie ein paar Mark hinterziehen möchten, stehen die Chancen 3:1, daß die Steuerfahndung nicht herumstöbert. In einem von vier Fällen fliegt der Schwindel auf und Sie werden zur Kasse gebeten – bis zu DM 300.000,- plus Ihren guten Ruf kostet Sie die Steuerhinterziehung.

4. Schritt

Finden Sie heraus, auf was Ihre Pappenheimer Wert legen (dritte Spalte der Tabelle). Soll die Antwort humorvoll sein, Ihren Ehrgeiz dokumentieren, die finanziellen Aspekte in den Mittelpunkt rücken oder erwartet man von Ihnen eine betonte freundliche Erklärung? Häufig kann man gleich mehrere Interessen unter einen Hut bekommen und auf diese Weise bei mehreren Personen einen Bonus einstreichen.

Diese vier Schritte müssen Sie natürlich nicht bei jeder Frage durchreizen. Mit der Zeit bekommen Sie ohnehin ein natürliches Gespür

für die „Do's & Don'ts“ und wissen automatisch, wen Sie beweihräuchern sollten.

Sie sehen, die Interviews haben es in sich. Im Einzelfall kann es viel leichter sein, den Teamegeist mit einer klugen Antwort anzukurbeln als für zigtausend Mark ein Trainingslogo zu buchen.

Die Jahreshauptversammlung

Hier wird über Ihre bisher geleistete Arbeit befunden und letztlich entschieden, ob Sie Ihren „Schleudersitz“ als Trainer und Manager behalten dürfen oder nicht. Schon viele BM 97-Spieler sind bei der Versammlung trotz vermeintlicher guter Leistungen in den drei relevanten Kategorien (Finanzen, Erfolg, Organisation) gescheitert und wurden hochkantig hinausgeworfen. Ihnen ist das auch schon passiert? Wenn Sie die folgenden goldenen Regeln berücksichtigen, können Sie der Abstimmung zukünftig gelassen entgegen sehen.

Finanzmanagement

Finanzüberblick			
Runde	3.955.433 DM	Saldo	9.167.233 DM
Sparbuch	100.000 DM	Bespe	100.000 DM
Immobilien	30.000 DM		(+5.157 DM)
Aktien	13.999 DM		(-287 DM)
Festgelder	500.000 DM		
Passivoption	-500.000 DM	06.07.1997	7,2 % 1 Jahr
Brexit	0 DM		

Bei der Jahreshauptversammlung ziehen Ihre Vorgesetzten Bilanz: berücksichtigt werden der Kontostand bis 1 Mio. DM und Anlagen (Immobilien, Festgelder, Sparbuch, Aktien) in Höhe von maximal 2 Mio. DM. Für ein Plus von mehr als 1 Mio. DM werden Ihnen am Schluß 15 % abgezogen, weil man das schöne Geld viel besser anlegen könnte. Achtung: es kommt nicht auf den aktuellen Stand an, sondern auf die DIFFERENZ ZUM VORJAHR. Durchaus möglich, daß Sie am Stichtag 5 Mio. DM auf dem Konto haben; negativ wirkt es sich allerdings nur dann aus, wenn im Jahr zuvor 4 Mio. DM oder weniger vorhanden waren. Maximal können Ihnen 2 Mio. DM angerechnet werden.

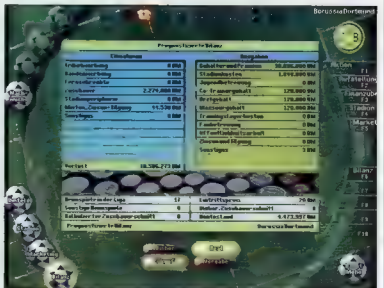
Die Bilanz

Grundlagen

- Die Bilanz (in diesem Fall eine sogenannte „prognostizierte Bilanz“) ist DAS Bewertungskriterium für die Vergabe der DFB-Lizenz und beeinflußt u. a. auch Entscheidungen von Sponsoren. Inhalt: alle voraussichtlichen Einnahmen und Ausgaben bis Ende der Saison.
- Die Bilanz muß spätestens zur Saison-Halbzzeit vorgelegt werden (Stichtag: 17. Spieltag der Deutschen Bundesliga, also etwa Mitte November). Es empfiehlt sich, die Bilanz spätestens im Oktober abzuschließen.
- Der DFB toleriert Abweichungen bis maximal 1 Mio. DM

Vorgehensweise

1. Ermitteln Sie die Werte auf Grundlage der „Real“-Einstellung (Button anklicken).
2. Bei jedem Eintrag in den Rubriken „Einnahmen“ und „Ausgaben“ überprüfen Sie, ob die Angaben realistisch sind oder angepaßt werden müssen. Beispiel: die Fernsehrechte sind noch nicht verkauft, werden aber mit hoher Wahrscheinlichkeit in den nächsten Monaten vergeben – also muß diese geschätzte Einnahme berücksichtigt werden. Achten Sie darauf, daß Sie den Wert für die gesamten zwölf Monate ansetzen müssen!
3. Bei den Ausgaben sollten Sie einige Minuten darauf verwenden, den aktuellen Zustand Ihres Stadions sowie der Mannschaft unter die Lupe zu nehmen. Wenn hier zwangsläufig Investitionen nötig werden, muß das natürlich in Ihre Rechnung mit einfließen. Gleiches gilt für Aufwendungen in den Bereichen Trainingslager, Jugendarbeit, Medizinische Abteilung, Öffentlichkeitsarbeit usw.
4. Mit einem Klick auf den Button „Vorgabe“ schließen Sie Ihre Arbeiten ab, können aber bis noch zum Stichtag Änderungen vornehmen.



Nützliche Tricks

- Die Bilanz-Funktion eignet sich vorzüglich für Was-wäre-wenn-Kalkulationen. Wer wissen möchte, ob er sich einen Tribünenausbau leisten darf oder guten Gewissens einen weiteren Spieler verpflichten kann, nutzt den Button „Zukunft“.
- Erwarten Sie rote Zahlen (d. h. die Bilanz weist einen Verlust aus), empfiehlt sich der baldige Abschluß von langfristigen Werbeverträgen. Sponsoren machen ihre Angebote nämlich u. a. von der Bilanz abhängig.

Ihr Finanz-Faktor (ein Wert zwischen 0 und 100) ergibt sich, wenn man die 2 Mio. DM durch 30.000 teilt. Gegebenenfalls schlagen auch noch 15 % Zuschlag oder Abzug für finanzielles (Un-)Geschick zu Buche – darüber entscheidet der Kontostand.

Tip: investieren Sie langfristig überschüssige Gelder grundsätzlich in Immobilien, Aktien und Anleihen. Wird das Kapital kurzfristig wieder benötigt, sollte man es auf dem Sparbuch deponieren. Im Hinblick auf die Jahressparversammlung kann man die Investitionen auch noch kurz vor dem Saisonende tätigen.

Mannschaftserfolg

Die Auswirkungen aus Training, Aufstellung und Taktik zeigen sich vor allem am Tabellenplatz. Auch hier wird nicht die aktuelle Position herangezogen, sondern mit dem Vorjahr verglichen. Ein UEFA-Cup-Platz ist viel wert, wenn Ihr Klub in den vorangegangenen Jahren eher im Mittelfeld zu finden war; andererseits wird man Ihnen den Rang 2 bis 5 ankreiden, falls Sie zwölf Monate vorher die Saison als neuer Deutscher Meister abgeschlossen haben. Der Mannschaftserfolg setzt sich zu 4/7 aus der Teilnahme an europäischen Wettbewerben (UEFA-Cup, Champions League, Pokal der Pokalsieger) zusammen; Deutsche Meisterschaft, DFB-Pokal und UEFA-Cup-Platz wirken sich also extrem auf diesen Faktor aus. Hinzu kommen 2/7 „Manager-Points“ und 1/7 PR-Arbeit; bei letzterem Aspekt wirken sich direkt die Summen aus, die Sie im Bereich „Investitionen“ für Öffentlichkeitsarbeit ausgegeben haben. „Manager-Points“ können Sie an der Höhe Ihres Dispo-Kredits ablesen (siehe auch Kasten „Die DFB-Lizenz“).

Tip: unnötig zu erwähnen, daß ein guter Tabellenplatz die halbe Miete für die Wiedervahl bedeutet. Achten Sie aber auch auf schneidbare „Kleinigkeiten“ wie erfolgsabhängige Prämien oder die effektive Motivation in der Halbzeitpause.

Vereinsorganisation

Bei der Organisation spielen zu 1/3 die Fanarbeit (Menüpunkt „Verein“/„Marketing“/„Investitionen“) und zu 2/3 die Beliebtheit des Managers eine Rolle. Letzteres können Sie mit geschickten Antworten bei Interviews recht gut steuern. Die Anzeige „Ansehen bei den Fans“ (erreichbar über die Menüleiste am unteren Bildschirmrand) liefert Ihnen einen Anhaltspunkt. Einen Bonus von 15 % bei der Abrechnung erhalten Sie für das Buchen von Trainingslagern (ein Aufenthalt genügt bereits).

Tip: Ein zügiger, maßvoller Ausbau des Stadions (siehe auch Tips & Tricks in PC Games 4/97) unter der besonderen Berücksichtigung der Anforderungen der jeweiligen Liga bildet die Grundlage für eine gute Benotung der Vereinsorganisation. Ein sicheres, komfortables Stadion und gelegentliche Aufmerksamkeiten für die Schlachtenbummler sichern Ihnen garantiert die Sympathien der Fans und des Präsidiums.

Werner Krahe / Petra Maueröder

Die DFB-Lizenz

Bei Schulden bis zu 4 Mio. DM drückt der DFB noch einmal ein Auge zu. Ab dieser Summe ist Ihre Lizenz für die nächste Saison ernsthaft in Gefahr. Allerdings ist die 4 Mio.-Grenze nur als ungefähre Anhaltspunkt zu verstehen; die Obergrenze liegt in Wirklichkeit bei 12 Mio. DM. Der eingeräumte Dispo-Kredit (Menüpunkt „Finanzen“/„Finanzübersicht“, max. 2 Mio. DM) verrät Ihnen, wie Sie von den Banken als Manager eingeschätzt werden und wie hoch die Schulden im Ernstfall ausfallen dürfen. Ein Dispo in der Nähe von 2 Mio. drückt das Vertrauen Ihrer Hausbank aus und fließt auch in die Finanzmanagement-Bewertung bei der Jahreshauptversammlung ein!

Wie würde sich der DFB entscheiden, wenn HEUTE die Lizenz zur Diskussion steht? Diese Frage beantwortet Ihnen die Formel:

Dispositionalskredit x 4 + 4 Mio. DM

Beispiel: ein Dispo von DM 500.000,- ergibt eine Schuldengrenze von 6 Mio. DM.

Achtung: der aktuelle Schuldenstand erschließt sich NICHT aus dem Kontostand. Zusätzlich werden das Anlagevermögen (Sparbuch, Aktien, Immobilien, Anleihen) sowie aufgenommene Kredite berücksichtigt. Aufschluß über die derzeitige finanzielle Situation liefert die Statistik-Abteilung („Statistik“/„Statistik“/„Finanzen“).

MÖGLICHE FOLGEN EINES LIZENZ-ENTZUGS:

Die „Gelbe Karte“:

Festsetzung einer Auflage (Nichterfüllung → entgültiger Lizenz-Entzug)

„Rote Karten“:

- Keine Spielverpflichtung innerhalb der nächsten x Spieltage
- Saldo zwischen Spielereinnahmen und -verkäufen darf x DM in der kommenden Saison nicht überschreiten
- Punktabzug am Ende der nächsten Saison
- Geldstrafe



Preisperformance erfragen per kostenlos anfordern		CPU		CD-Recorder	
Respiration		AMD 5486 77-133 MHz	79,95	Philips CDD888 Serien-Recorder	799,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 100 MHz	149,95	TEAC CD-R 80S Super-Recorder	1.259,50
2160 MHz EIDE		AMD 5486 133 MHz	197,95	Imation CD-R 80S	1.249,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 166 MHz	219,95	CD-Rite Pro 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 200 MHz	249,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 233 MHz	279,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 266 MHz	309,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 300 MHz	339,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 333 MHz	369,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 366 MHz	399,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 400 MHz	429,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 433 MHz	459,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 466 MHz	489,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 500 MHz	519,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 533 MHz	549,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 566 MHz	579,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 600 MHz	609,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 633 MHz	639,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 666 MHz	669,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 700 MHz	699,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 733 MHz	729,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 766 MHz	759,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 800 MHz	789,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 833 MHz	819,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 866 MHz	849,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 900 MHz	879,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 933 MHz	909,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 966 MHz	939,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 1000 MHz	969,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 1033 MHz	999,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 1066 MHz	1.029,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 1100 MHz	1.059,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 1133 MHz	1.089,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 1166 MHz	1.119,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 1200 MHz	1.149,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 1233 MHz	1.179,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 1266 MHz	1.209,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 1300 MHz	1.239,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 1333 MHz	1.269,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 1366 MHz	1.299,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 1400 MHz	1.329,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 1433 MHz	1.359,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 1466 MHz	1.389,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 1500 MHz	1.419,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 1533 MHz	1.449,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 1566 MHz	1.479,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 1600 MHz	1.509,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 1633 MHz	1.539,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 1666 MHz	1.569,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 1700 MHz	1.599,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 1733 MHz	1.629,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 1766 MHz	1.659,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 1800 MHz	1.689,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 1833 MHz	1.719,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 1866 MHz	1.749,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 1900 MHz	1.779,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 1933 MHz	1.809,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 1966 MHz	1.839,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 2000 MHz	1.869,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 2033 MHz	1.899,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 2066 MHz	1.929,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 2100 MHz	1.959,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 2133 MHz	1.989,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 2166 MHz	2.019,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 2200 MHz	2.049,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 2233 MHz	2.079,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 2266 MHz	2.109,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 2300 MHz	2.139,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 2333 MHz	2.169,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 2366 MHz	2.199,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 2400 MHz	2.229,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 2433 MHz	2.259,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 2466 MHz	2.289,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 2500 MHz	2.319,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 2533 MHz	2.349,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 2566 MHz	2.379,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 2600 MHz	2.409,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 2633 MHz	2.439,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 2666 MHz	2.469,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 2700 MHz	2.499,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 2733 MHz	2.529,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 2766 MHz	2.559,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 2800 MHz	2.589,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 2833 MHz	2.619,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 2866 MHz	2.649,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 2900 MHz	2.679,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 2933 MHz	2.709,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 2966 MHz	2.739,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 3000 MHz	2.769,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 3033 MHz	2.799,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 3066 MHz	2.829,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 3100 MHz	2.859,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 3133 MHz	2.889,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 3166 MHz	2.919,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 3200 MHz	2.949,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 3233 MHz	2.979,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 3266 MHz	3.009,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 3300 MHz	3.039,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 3333 MHz	3.069,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 3366 MHz	3.099,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 3400 MHz	3.129,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 3433 MHz	3.159,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 3466 MHz	3.189,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 3500 MHz	3.219,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 3533 MHz	3.249,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 3566 MHz	3.279,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 3600 MHz	3.309,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 3633 MHz	3.339,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 3666 MHz	3.369,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 3700 MHz	3.399,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 3733 MHz	3.429,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 3766 MHz	3.459,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 3800 MHz	3.489,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 3833 MHz	3.519,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 3866 MHz	3.549,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 3900 MHz	3.579,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 3933 MHz	3.609,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 3966 MHz	3.639,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 4000 MHz	3.669,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 4033 MHz	3.699,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 4066 MHz	3.729,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 4100 MHz	3.759,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 4133 MHz	3.789,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 4166 MHz	3.819,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 4200 MHz	3.849,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 4233 MHz	3.879,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 4266 MHz	3.909,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 4300 MHz	3.939,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 4333 MHz	3.969,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 4366 MHz	3.999,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 4400 MHz	4.029,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 4433 MHz	4.059,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 4466 MHz	4.089,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 4500 MHz	4.119,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 4533 MHz	4.149,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 4566 MHz	4.179,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 4600 MHz	4.209,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 4633 MHz	4.239,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 4666 MHz	4.269,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 4700 MHz	4.299,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 4733 MHz	4.329,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 4766 MHz	4.359,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 4800 MHz	4.389,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 4833 MHz	4.419,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 4866 MHz	4.449,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 4900 MHz	4.479,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 4933 MHz	4.509,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 4966 MHz	4.539,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 5000 MHz	4.569,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 5033 MHz	4.599,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 5066 MHz	4.629,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 5100 MHz	4.659,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 5133 MHz	4.689,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 5166 MHz	4.719,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 5200 MHz	4.749,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 5233 MHz	4.779,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 5266 MHz	4.809,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 5300 MHz	4.839,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 5333 MHz	4.869,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 5366 MHz	4.899,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 5400 MHz	4.929,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 5433 MHz	4.959,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 5466 MHz	4.989,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 5500 MHz	5.019,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 5533 MHz	5.049,95	NEC CD-R 80S	1.199,95
2160 MHz EIDE		AMD 5486 5566 MHz	5.079,95		

Das Schwarze Auge 3

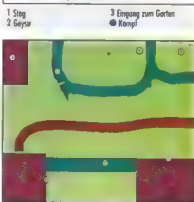


Der zweite Teil unserer Komplettlösung führt Sie zunächst zum Turm des Magiers, dann auf die Decks des Schiffes Windsbraut und schließlich zum Bau der bösen Spinnenkönigin.

DER TURM DES MAGIERS

Insel und Garten

Zunächst kommen Sie auf der Insel an. Der Turm liegt im Westen. Auf dem Weg dorthin sollten Sie sich vor den Moskitos in acht nehmen, da Sie sowohl EP als auch LP stehlen. Das Hauptportal läßt sich nicht öffnen, also versuchen Sie es mit dem linken Nebeneingang. Nachdem Sie einige Dutzend Sumpfranten abgefertigt haben, betreten Sie den Schuppen, wo Ihnen erneut zwei Rantzen auflauern. Bevor Sie die Hunde freilassen, sollten Sie erst die Tür öffnen, um einen Kampf aus dem Weg zu gehen. Versuchen Sie die andere Tür zu öffnen, erhalten Sie Besuch vom Verwalter der Anlage, nach einem kurzen Disput fordert er Sie zum Kampf heraus, den er allerdings verliert; überraschenderweise verwandelt er sich in eine Fledermaus und flattert davon. Sie gehen durch die Tür nach Norden und entdecken hier einen Kräutergarten, den Sie natürlich plündern. Etwas südlich schlagen Sie sich durchs Gebüsch und graben Knochenteile aus, die Ihnen Hinweise auf die Machenschaften des Magiers geben. Die Tür am Turm läßt sich nicht öffnen, weshalb Sie etwas weiter links nach ein einer unwirklichen Stelle im Gestrüpp suchen. Nun nach Norden, und nach einem kurzen Kampf gegen drei Waldschrote die Tür und die drei Schlösser untersuchen und diese dann knacken.

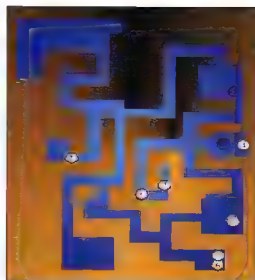


- 1 Stig
- 2 Stig
- 3 Eingang zum Garten
- 4 Kampf
- 5 Illusionäre Stellen im Gestrüpp
- 6 Stelle, an die man aus dem 4. Stock teleportiert wird
- 7 Kampf

Im Turm: 1. Level

Im ersten Raum erhalten Sie Besuch vom Magier und fertigen ihn nach einem Dialog ab, er verwandelt sich allerdings in eine Fledermaus und verschwindet, wie bereits der Verwalter. Gefährlich wird es in dieser Ebene nur im Raum links, wo Sie feindlich gesinnte Räuber er-

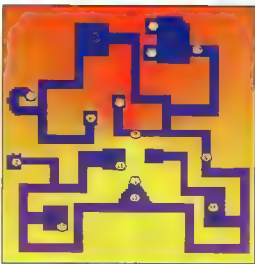
warten - ihren Platz können Sie als Schlafstelle benutzen, was Sie auch dringend tun sollten. Weiterhin finden Sie einen Schlüssel, den Sie schnell an sich nehmen. Ganz im Südosten finden Sie eine Hunde-Statuette auf dem Tisch, die Sie brauchen, um die Tür (vom Hauptportal geradeaus) zu öffnen. Weiter westlich öffnen Sie noch eine Tür mit dem zuvor gefundenen normalen Schlüssel und erbeuten viele nützliche Tränke. Jetzt geht's wieder zur Tür, die Sie mit der Hundestatuette öffnen können: Dahinter befindet sich ein Aufzug. Einen der Helden, den Sie mit Nahrungsmitteln und Wasser ausstatten (er sollte der Entbehrlichste sein) lassen Sie das Rad drehen, um eine Etage höher gezogen zu werden.



- 1 Eingang
- 2 Rantzen
- 3 Hunde-Statuette
- 4 Geheime Tür (öffnen mit der Hundestatuette)
- 5 Geheimgang (öffnen mit Schlüssel)
- 6 Schlüssel
- 7 Turm und Aufzug
- 8 Kampf

Im Turm: 2. Level

Nachdem der Skelettkrieger bezwungen ist und Sie zwei blaue Diamanten erbeutet haben, nehmen Sie die Truhe näher in Augenschein und finden darin ein Dokument mit merkwürdigen Schriftzeichen (NORD/ROBL/GRBL/ROGE/SUED) und einige nützliche Gegenstände. Es geht weiter nach rechts, wo Sie im ersten Raum direkt nach ein Kampf gegen Skelette erwartet, hier gibt es zwei grüne Diamanten - gleiches im nächsten Raum rechts, hier sind zwei rote Diamanten die Beute. Auf dem Rückweg treffen Sie noch auf eine Statuette, die ihnen das Wort „Feuer“ sagt. Zum Aufzug zurück und nach links: Im ersten Raum links erwartet Sie der vierte Kampf gegen Skelette, und Sie stauben zwei gelbe Diamanten ab. Die Tür im Norden öffnet man mit der Kombination rot-gelb (siehe Dokument). Die dann folgende Tür im Westen mit grün-blau. Eine neue Statuette hinter dieser Tür sagt Ihnen „wäscht“. Im Nord-

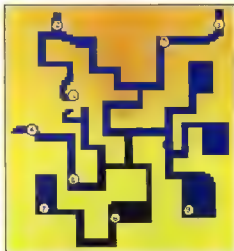


- 1 Eingang
- 2 Statue - Feuer
- 3 Statue - rot-gelb
- 4 Statue - blau
- 5 Statue - wäscht
- 6 Statue - Feuer wäscht, blau, wäscht
- 7 Ausgang zum 3. Level
- 8 Tür öffnen mit rot-gelb
- 9 Tür öffnen mit grün-blau
- 10 Tür öffnen mit rot-blau
- 11 rote Edelsteine
- 12 grüne Edelsteine
- 13 blaue Edelsteine
- 14 gelbe Edelsteine
- 15 Kampf

osten benutzen Sie noch rot-blau und erhalten Einblick in einen Raum mit zwei Statuen: „reinholt“ und „Blut“ geben diese beiden zum besten. Im nördlichen Raum steht beim Betreten ein Kampf gegen einige Zombies an, Helden sollten hier mit Totenkopfgürtel „bewaffnet“ sein, oder sie fliehen zum Teil. Bevor Sie diese Etage nun verlassen (Raum rechts), folgen Sie dem Gang bis zum Ende und antworten der Statue „Feuer reinigt, Blut wascht“, was Ihnen viele sehr nützliche Gegenstände einbringt. Nun ab in die dritte Etage.

Im Turm: 3. Level

Hier ist in einigen Gängen Vorsicht geboten: Erscheint die Meldung „von kommt ein kalter Luftzug“, dann sollte man sofort stehenbleiben und ggf. einen magiebegabten Helden den Zauber „Illusionen zerstören“ aussagen lassen, denn dann erkennt man, daß man in Wirklichkeit direkt vor einem Loch in der Mauer steht (diese Meldung erscheint dreimal in diesem Level). Im Süden ist wieder eine Möglichkeit zur Regeneration gegeben, im südlichsten Raum antworten Sie dem Bild mit „Borbarad“ und erhalten zum Dank in einem Geheimraum u.a. einen magischen Brotbeutel, der nie leer wird. Im



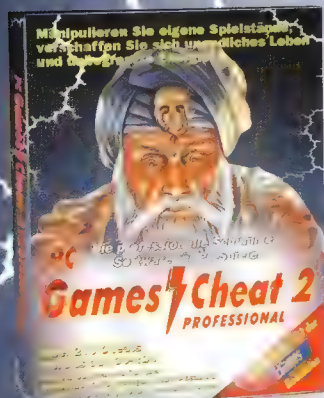
- 1 Eingang
2 Blasen (Falle)
3 Illusion (Falle)
4 Illusion (Falle)
5 Rastplatz
6 Borbarad eingelenkt
7 möglicher Brotbeutel und
Achtkant Linkes
8 Rastplatz
9 Ausgang zum 4. Level
● Kampf

Nordosten findet sich das Bücherzimmer, hier können Sie viele Bücher mittels dem Zauber „Verwandlung beenden“ erhalten, sollten aber so viele wie möglich stehen lassen oder sogar vernichten, denn sonst können Sie den Raum nicht mehr verlassen! Im Südosten erwartet Sie ein Kampf gegen einen Krieger und einen Raum später gegen vier „Mensch-Hund“-Schimären sowie den geheimnisvollen Magier selbst, die Sie alle (den Magier nur mittels Fernwaffen) erledigen. Mit einem „Motoricus“-Zauber kommen Sie im Pentagramm noch an einen Super-Zaubertrank des Magiers. Nun ist allerdings der Dungeon immer noch nicht zu Ende. Sie erkennen noch eine Tür und verlassen diese Etage.

Im Turm: 4. Level

Sie öffnen die Tür mit dem „Achtkantius“ und kämpfen nun gegen einen Kampfmagier und zwei Ghule. Achtung! Dieser Magier beherrscht den Zauber „Paralü Paralein“, der die Helden versteinert! Nun treten Sie durch die Tür links und folgen dem Gang bis zum Ende. Die Tür öffnen Sie mit dem Wort „Feuer“ und besiegen dann die Feuergeister. Danach treten Sie auf die grüne Transportplattform, die Sie wieder ins Zentrum zurückbringt, und wiederholen dann diesen Vorgang noch zweimal (Vorsicht! Beim Zurückteleportieren kann ein erneuter Kampf gegen drei bis vier Ghule anstehen). Nachdem Sie die dritte Plattform betreten haben, gelangen Sie in einen neuen Bereich des Dungeons. Im westlichen Raum plündern Sie eine Truhe. Im südlichsten Raum treffen Sie auf einen Gestaltenwandler, den selben Gestaltenwandler, dem Sie diesen ganzen Schlamassel zu verdanken haben! Sie müssen das Mosaik zusammensetzen, ein Teil an der richtigen Stelle erscheint dabei in voller Farbe, falsch positionierte Teile sind abgemattet. Nachdem man einige Teile verschoben hat, muß man immer wieder den Gestaltenwandler in verschiedenen Formen bekämpfen: Mal kommt er als Edelmann daher, mal als Elf, Jäger oder Thorwalder. Nachdem das Mosaik zusammengesetzt ist,

NEU: PC Games Cheat 2 professional



Die professionelle Schummel-Software für alle PC-Spieler - überlisten Sie jetzt jedes Spiel!

- manipulierbare Spielstände
- unendliche Leben
- unbegrenzte Energie
- benutzerfreundliches Menüsystem
- mehr als 200 Spieltrainer auf CD-ROM
- eigene Trainer können erstellt werden
- ständige Updates auf der CD-ROM von PC GAMES

Lauffähig auf Windows 3.x, Windows 95; Systemanforderung (empfl.): 486 DX66, 12 MB RAM, 15 MB HD, CD-ROM, Mouse



Über 200 Cheats bereits auf CD-ROM, einfach laden und anwenden!



Finden Sie neue Cheats und holen Sie sich mehr Leben, Geld, Energie uvm.

ab sofort für nur 29,95 DM im Handel!

© 1995, 1996 PC Games Verlag



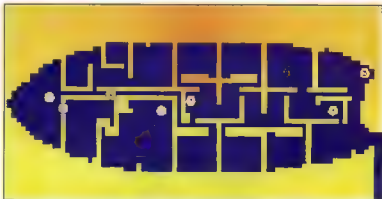
- | | |
|-------------------------------------|---------------------------|
| 1 Eingang | 7 zentrale Teleportstelle |
| 2 Tür mit Achterknoten-Inszenierung | 8 Teleport zu (1) |
| 3 Tür mit „Fessel“-Öffner | 9 Teleport zu (1) |
| 4 Tür mit „Fessel“-Öffner | 10 Teleport zu (1) |
| 5 Tür mit „Fessel“-Öffner | 11 Mündung des Pfeigers |
| 6 Ausgang zum Garten | 12 Kampf |

sich alle vor Freude, und Sie erfahren, daß Gorm Doldrecht den Orks kurz vor Ausbruch der Kriege gewisse Geschenke hat zukommen lassen! Sofort suchen Sie Gorm auf und erfahren vom ihm (nach kurzer Faltel), daß diese Geschenke von Bosper Jamug, dem Stadtrichter, kamen. Jetzt ist wieder eine Zeit der Regeneration und des Wartens angesagt. In der Stadt hören Sie sich über Bosper Jamug um und werden schnell informiert, daß er vor ca. zwei Jahren an einer seltsamen Krankheit litt, die jedem - auch den Heilkundigen - Rätsel aufgab. Bald darauf treffen Sie in Riva Tarik an, der Sie mit einem Informanten in der Schenke „Hafenmaid“ zusammenbringen will. Deponieren Sie nun die nicht absolut nötigen Gegenstände! Sie tapfen am Abend in eine Falle! Vom Wirt, der mit Entführern unter einer Decke steckt, werden Sie betäubt und auf das Schiff „Windsbraut“ verschleppt.

DIE WINDSBRAUT

1. Level - Unterdeck

Als Sie zu sich kommen, finden Sie sich in einem Lagerraum wieder. Den Zettel, den Ihnen der Bootsmann gibt, sollten Sie sich anschauen, aber nicht unterschreiben. Da Sie nicht in Ihrem Gefängnis versauern wollen, lösen Sie die Fesseln und verlassen den Raum unauffällig durch die Bretterlücke rechts von der Tür. Die Lücke schließen Sie natürlich wieder. Im Raum, den man nun betritt, findet sich der Großteil der Ausrüstung wieder, die Sie anlegen. Beim Verlassen des Raums stoßen Sie auf Yann, den Schiffsjungen. Ihn sollten Sie unbedingt mitnehmen, denn dann ist die Automap vollständig. Was sagte der Bootsmann: er komme in 60 Minuten wieder? Nicht viel Zeit, um das Schiff zu verlassen (mit der F4-Taste läßt sich die verbleibende Zeit immer abrufen)! Aufpassen muß man im zweiten Raum östlich, da sich hier der Aufenthaltsraum der Matrosen befindet, sowie in der Schreinerei, von Ihrer ehemaligen Zelle aus links gesehen. Je mehr Zeit verstreicht, um-



- | | | |
|--------------------------|----------------------------|-----------------------------------|
| 1 Zelle | 3 eigene Ausrüstung | 5 Gold und Schmuck |
| 2 Yann, der Schiffsjunge | 4 Ausgang zum 2. Unterdeck | 6 Bretter in Zellenwand (Ausgang) |



Funny Money ist der große Cartoon-Wettbewerb zum Einsteiger-Konto der Vereinsbank. Die besten Cartoons und Bildergeschichten zum Thema „Geld werden in der Zeitschrift Prinz veröffentlicht. Und natürlich winken tolle Gewinne. Teilnahmeunterlagen plus Überraschungsgeschenk* gibt es bis zum 30. Mai in jeder Vereinsbank Filiale. Und das kostenlose Einsteiger-Konto gibt es dort natürlich auch. Allerdings nur für junge Leute.

*Solange der Vorrat reicht.

so kritischer wird die Situation, da nun Attacken durch Piraten häufiger auftreten können. Auf dieser Ebene gibt es einige nützliche Gegenstände einzuheimsen.

2. Level - Unterdeck



- 1 Eingang zum 2. Unterdeck
2 Zugang zum Oberdeck
3 Schiffsfigur (versteckt)
4 Kabinen
● Kampf

Über die Leiter betreten Sie das nächsthöhere Deck. Ganz im Westen betreten Sie den großen Raum und sprechen mit den Seeleuten; sagen Sie ihnen, daß der Bootsmann nach ihnen ruft, überwältigen Sie sie nicht. Etwas weiter südlich stoßen Sie auf ein kleines Männchen, welches Ihnen drei komplizierte Rätsel stellt. Hier erweisen sich die Wörter „Nase“, „Schwamm“ und „Klabautermann“ als korrekt. Sie erhalten zwei nützliche Tränke und eine halbe Stunde mehr Zeit, in der Sie sich völlig ungestört auf dem Schiff weiter umsehen können. Im Norden steht ein Kampf gegen einige Matrosen bevor, und man findet einige Truhen. Ebenso nützlich sind auch die Gegenstände, die man im südlichen Raum vorfindet (u. a. ein Delphin-Amulett, das Ihre Schwimmfähigkeit erhöht). Im Osten plündern Sie die Küche und

3. Level - Oberdeck

Sie besteigen nun die oberste Etage und begeben sich in den mittleren Raum, wovon Sie Yann allerdings warnt, da hier der Schiffsmagier haust. Die Truhe gegenüber dem Eingang öffnet man mit einer vierblättrigen Einbeere und erbeutet viele Kräuter. Ebenso verfahren Sie mit dem Sekretär neben der Truhe auf der anderen Seite des Raumes, den Sie zunächst mit einem „Analös“-Zauber überprüfen. Im Raum unmittelbar links befindet sich die Kajüte des Kapitäns, die Sie stürmen, um den Raum dann kurz zu untersuchen. Sie plündern die Truhe und entdecken riesige Schätze, die Sie alle an sich nehmen. Sie verlassen den Raum und untersuchen das Verbliebene auf dieser Ebene. Yann warnt Sie noch vor einem anderen Zimmer, hier hausen allerdings nur die beiden größten Angeber Aventuriens, die Sie ins Jenseits schicken oder nur schön verschnüren können. Die restlichen Räume enthalten weniger wichtige Dinge. Jetzt können Sie entweder durch eins der Fenster im Raum des Kapitäns oder auf folgendem



- 1 Eingang/Ausgang zum 1. Unterdeck
2 Fenster/Ausgang aus Schiff
3 Kabinen

MITDENKEN! VEREINSBANK.

Erst mach' ich mit bei Funny Money.
Und dann hol' ich mir ein Konto, das
Spaß macht.

Und du?

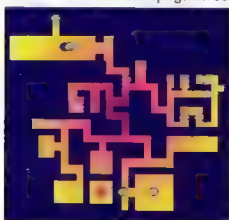
Vereinsbank

Weg von Bord gehen: Es geht eine Etage runter, ziemlich im Westen, mitten in den Lagerräumen stoßen Sie auf eine Leiter, die nach oben führt; sie wird benutzt: Nun laufen Sie, nachdem Sie alle Seile an Bord gekappt haben, zum Heck, wo Sie sich nach die Offiziere vorknöpfen. Jetzt wird ins Wasser gesprungen und das Beiboot erreicht (u. U. müssen Ihre Helden Gegenstände werfen, um nicht zu ertrinken. Dabei ist wirklich darauf zu achten, daß man das Schwerste wegwirft, was man in Riva auch wieder käuflich erwerben kann).

Wieder in Riva angekommen, erholen Sie sich erst von dieser Entführung und betreten dann die Markthalle, wo Sie den gesamten Schmuck aus der Kajüte des Kapitäns sowie den Großteil der gefundenen Kräuter veräußern und sich vom Ertrag ggf. neue Waffen besorgen. Sie werden beim Überqueren des Marktplatzes festgenommen und des Mordes an Malmodr Elin beschuldigt, dem Mann, mit dem Sie sich eigentlich treffen sollten, den Sie aber nie zu Gesicht bekommen. Nachdem Sie Bosper allerdings laufen läßt, fühlen Sie sich sicher wohler. Nach einiger Zeit trifft sie Tarik und empfiehlt Ihnen ein neuerliches Treffen mit dem Handelsherrn. Zu diesem Zweck suchen Sie den neuen Kanal auf, die Stelle, die Tarik meinte, ist mit einer Textmarke belegt. Sie betreten diesen Ort. Der Handelsherr gibt Ihnen nach einer kurzen Unterhaltung den Auftrag, das Versteck der Feylamia ausfindig zu machen und sie unschädlich zu machen, da sich seine Leute ob der Dreistigkeit des Elfenvampirs kaum mehr aus der geheimen Basis trauen. Mit Lea, die sich Ihnen anschließt, suchen Sie also im Norden das Versteck des Elfenvampirs auf.

DAS FEYLAMIA-VAMPIR-VERSTECK

Nach dem Betreten begeben Sie sich rechts zum Hebel und sondern ein Mitglied der Party ab, das diesen Hebel gedrückt hält. Nun öffnet sich das linke Gitter. Etwas weiter im Gang sind erneut Hebel, zwei an der Zahl, die Sie ebenfalls drücken. Sie folgen dem Schrei des Mitgliebes, das Sie am Hebel zurückließen, und sehen, wie Mandara angreift. Glücklicherweise kommt dieser Held aber nochmal mit dem Schrecken davon. Nun folgen Sie Mandara in die Wand und legen einen Geheimgang frei. Wieder wird ein Held an Hebel 1 ausgesondert. In der einen Zelle rechts ist Dürbann, aber unansprechbar, die andere Zelle ist leer. Wieder geht die Gruppe bis zu Hebel 3 und drückt diesen. Nun folgt der andere Held durch den neuen Gang. Im nordwestlich gelegenen Raum finden Sie eine Mondlaterne, Lea zieht ein Kostüm an und verschwindet. Im Büchersaal etwas südlicher entdecken Sie ein Tagebuch, das Sie aufmerksam studieren. Es liefert sehr interessante Informationen und knüpft Zusammenhänge zwischen den Gräbern, die Sie schon auf dem Friedhof fanden, dem Magier Jernan, bis hin zur Feylamia und dem früheren Versuch des Tagebuchschreibers, Mandara mittels einer Mondlichtlaterne zu vernichten. Hat man das Anti-Hypnotikum aus der Gruft nicht mehr, so kann man sich hier neues holen. Ebenfalls zu entdecken gilt es einen Ring und ein Armband im Raum in der Dungeonmitte, dessen Träger durch die Spiegel, die Sie sicherlich schon in zwei Räumen und in einem Gang bemerkt haben, marschieren kann. Durch den Spiegel an der Wand teleportiert sich dieser Held, der vorher mit der Mondlaterne ausgerüstet wurde, und benutzt dann das Anti-Hypnotikum: Er öffnet die Truhe und nimmt den Kristall. Die Feylamia, die nun auftritt und die restliche Party niedermacht, kann ihn nur durch einen der Spiegel schubsen, ihm aber nichts anhaben. Statt dessen wird er nun in den Spiegelsaal teleportiert, wo er auf Lea, Dürbann und die Feylamia trifft, sobald wie möglich im Inventar die Mondlaterne zweimal anklicken: Die



- 1 Eingang
- 2 Gehweg
- 3 Hebel 1
- 4 Hebel 2
- 5 Hebel 3
- 6 Versteck Dürbann
- 7 Mondlaterne
- 8 Schlüssel für Truhe
- 9 Kristall für die Mondlaterne
- 10 Spiegel an der Wand
- 11 Spiegelsaal
- 12 Wassertonne
- 13 Eingang zur Feste
- 14 Gehweg
- 15 (öffnet sich später)
- Kampf

Feylamia wird durch ihr Licht im Spiegelsaal vernichtet! Sie verlassen den Raum und entdecken bei deren Ausgang die restliche, arg gebeutelte Truppe. Zusammen suchen Sie das Gildenhauptquartier auf, um sich zu erholen.

Kaum gelan, so erhalten Sie schon den nächsten Auftrag: Magier werden in der Feste gefangen gehalten, und Sie sind mal wieder auserkoren, sie zu retten. Doch auf dem Weg dorthin lauert Ihnen auch noch ein Wasserrache auf! Sie frischen Ihre Ausrüstung auf und begeben sich wieder ins Versteck der Feylamia, wo Sie den neu geöffneten Gang benutzen. Der Wasserrache, der sich Ihnen entgegenstellt, ist für eine erfahrene Party kein größeres Hindernis (er hat etwas mehr als 160 LP, mit einigen Fulminatus-Sprüchen und Fernwaffen ist er locker zu bezwingen). Nach erfolgreichem Kampf legen Sie an und öffnen die Tür zur Feste.

DIE FESTE ZU RIVA

Zunächst das Wichtigste: Sie stehen unter Zeitdruck, also machen Sie so schnell wie möglich und vermeiden Sie überflüssige Kämpfe! Die nördlichsten und südlichsten Türen sollte man nicht öffnen, denn dann stehen schwere Kämpfe gegen Unmengen von Gardisten an. Die Zellen befinden sich im Westen. Eine Tür läßt sich mit herkömmlichen Methoden nicht öffnen, da Sie aber noch nicht im Besitz eines Schlüssels sind, geht es erstmal weiter.

Der größere Raum ziemlich im Westen ist die Folterkammer. Gehen Sie die Treppe herauf, so bekommen Sie mit, wie ein Magier mit Hilfe eines der Ihnen bereits bekannten Würmer entsetzlich gefoltert wird. Nachdem Sie diesen Peinigen Plätze in Borons Reich verschafft haben, erfahren Sie, daß die Zelle der anderen Zauberer nur mit einem Spezialschlüssel zu öffnen ist, den ein Gardist bei sich hat. Der Raum dieses Gardisten ist im Norden (der zweite). Sie stöbern noch etwas herum und finden nahe der Küche noch ein kleines Kräutergärtchen, das Sie natürlich plündern. Im Raum des Koches untersuchen Sie das Bett und erkennen, daß besagter Koch wohl auf Frauenkleider steht! Das Fallgitter im Osten sollte man keinesfalls herunterlassen, im Raum mit dem dazu benötigten Rad kommt es trotzdem zum Kampf gegen einige Gardisten. Den Priester, der etwas weiter südlich gerade predigt, überwältigen Sie. Im Süden finden sich die Privatkammern von Bosper und dem Ausbilder. Den Ausbilder machen Sie kalt, die Bolzenfalle vor Bospers Tür entschärfen Sie. Als nächstes stürmen Sie die Waffenkammer: Nachdem Ihnen einige aufmüpfige Gardisten einen netten Kampf geliefert haben, erbeuten Sie eine Vielzahl toller Waffen. Jetzt befreien Sie die Magier aus ihrer Zelle. Sogleich erzählt man Ihnen, daß offensichtlich drei Urnen wichtig sind, die sich im Besitz von Bosper befinden. Weiterhin weiß der Koch scheinbar etwas darüber. Sie finden den Koch in der Küche und quetschen ihn aus. Er hatte also ein Verhältnis mit Bosper! Außerdem berichtet er von einem Versteck hinter der Truhe in Bospers Zimmer. Sie lassen den armen Tropf laufen, er hat ja versichert, Sie nicht zu verraten, wenn Sie nichts von seinem Verhältnis mit Bosper ausplaudern. In dessen Gemächern analysieren Sie den Schreibstift und finden einen Schlüssel. Den Krieger lassen Sie an sich austoben und bearbeiten dann die Truhe wie vorgegeben; die drei Urnen stecken Sie ein und beseelen sich dann, schnellst-



- 1 Eingang zur Feste
- 2 Folterkammer (Aubain)
- 3 Bolzenfalle
- 4 Gehweg hinter Bospers Quartier
- 5 Gehweg
- 6 Gardist mit Schlüssel für Magierzelle
- 7 Schlüssel (an der Wand)
- 8 Zimmer des Kochs
- 9 Aufenthaltsort des Kochs (erst später wichtig)
- Kampf

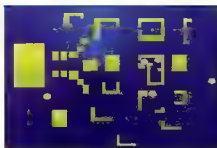
möglich zur Wendeltreppe zu gelangen. Zusammen mit den Magiern statten Sie dem Hauptquartier der Gilde einen Besuch ab. Dem folgenden Gespräch entnehmen Sie folgende Informationen: Vor einigen Jahren sank vor der Hafeneinfahrt Rivas ein Schiff mit Namen „Abendstern“ mit drei Urnen an Bord; diese Urnen enthielten gefährliche Ware: von Barborad persönlich geschaffene Würmer. Dummerweise öffnete Bosper eine der Urnen, was auch seine langwierige Krankheit erklärte. Die Königin bildete sich in seinem Körper aus und kontrollierte von nun an nicht nur ihn. Durch Bosper unterwarf sie mit Hilfe ihrer Nachkommen und der unwissenden Holbeker aus der umliegenden Orkistämme und trieb sie in den Krieg. Doch um erfolgreich gegen die Königin anzukämpfen und die anderen Urnen zu vernichten, muß erst noch ein Stab aus dem Wrack der „Abendstern“ geborgen werden. Sie sind selbstverständlich auserkoren, dies zu tun.

NECKER UND ABENDSTERN

Unterwasserregion

Nachdem Sie mit einem „Unter-Wasser-Atem“-Zauber belegt und mit besonders schweren Schuhen sowie speziellen Knospen ausgerüstet worden sind, betreten Sie den Grund der Hafeneinfahrt Rivas und werden schon nach wenigen Schritten von einigen „Neckern“ attackiert, die Sie allerdings locker besiegen. Nur wenig später kommen schon wieder welche, doch diese sind friedlich gesinnt. Sie folgen ihnen. Der König der Necker läßt verlauten, daß einige aus seinem Volk durch einen fremden Einfluß (Alkohol oder Mondlicht) bössartig wurden. Diese Necker sollen Sie suchen und den Grund für ihre aggressive Veränderung vernichten, erst dann gibt es einen magischen Leuchtstab, mit dem Sie einige Türen im versunkenen Wrack öffnen können. Zusammen mit der Tochter des Neckerkönigs Zorka, die sich in eines der Mitglieder Ihrer Party verliebt, machen Sie sich auf die Suche.

Sie finden im Norden eine Muschel, die Sie allerdings in Ruhe lassen sollten - denn nur dann läßt sie auch Sie in Ruhe. Im Süden finden Sie außerdem eine Urne mit etwas Geld sowie etwas weiter zur Mitte eine Truhe mit einigen nützlichen Dingen. Fast genau in der Mitte des Dungeons ist ein größeres Gebäude, welches Sie betreten: Sie beobachten einen Necker, wie er in der Nachbarrinne verschwindet. Sie folgen ihm und machen dabei unliebsame Bekanntschaft mit einer seltenen Pflanze, die den Anführer Ihrer Party einige LP kostet. Hinten links findet sich die Klappe zu einem geheimen Keller, den Sie sofort betreten.



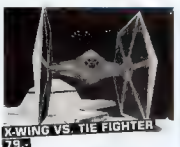
1 Hauptquartier der Magier
2 Pfanzon
3 Neckerhaus (betreten notwendig zur Nachbarrinne)
4 Galerien im Keller des Neckers
5 Eingang ins Schiffwrack

Geheimer Keller

Im zweiten Raum steht ein Kampf gegen einige Necker an - egal was man tut -, dann begeben Sie sich zum nächsten Raum und klettern durch die Wand. Hier findet sich eine Truhe mit einigen Gegenständen, allerdings versperrt wieder eine Pflanze den Weg. Wieder klettern Sie durch die Mauer und sehen sich einer größeren Menge an Neckern gegenüber. Man sollte etwas aufpassen, daß Zorka diesen Kampf überlebt. Wie nicht anders zu erwarten, befindet sich im letzten Raum ein Weinkeller, den Sie natürlich vernichten.



1 Dungeong
2 gefährliche Pflanze, Truhe
3 Weinkeller
4 Kampf



X-WING VS. TIE FIGHTER
79,-



COMANCHE 3
79,-

888 HUNTER KILLER (JUN.)	74,-
AM 640 LONGGOLD - WIN 95	78
AT GOLD - WIN 95	84
ATOMIC BOMBERMAN	79
BANZA BLG - WIN 95	59,-
BLFJSS 2	84
BLINDSUGA MANAGER '97	89,-
C&C 2 - WIN 95 SVGA	84
C&C 2 - ALPHASIDE RPT	84
C&C 2 - COLD NIGHT	79
C&C 2 PERFECT ALERT	89,-
CIVILIZATION II	59,-
CIVILIZATION II SCKARONS	84
COMANCHE 3 (3M)	79,-
DAGGERFALL	89,-
DEMONWORLD - WIN 95	89,-
DIET	33,-
DOMINION (3M)	74,-
EGSTICA 2 (3M)	69,-
EVIDENCE (3M)	74
EX-AMED	74
EXTREME ASSAULT	79,-
F1 GRAND PRIX 2	74
F1 GP 2 - RACE TRAINING	29
F1 GP 2 PERFECT GRAND PRIX	34
FIFA 98	74
FIFA 98 MANAGER (JUN.)	74
FORMULA KARTS (3M)	74

ATRAK WINS - WIN 95	89
HELLIONS (3M)	49
HEROES OF MIGHT & MAGIC II	74
JAGGED ALLIANCE DEADLY GAMES	89,-
LINKS LS (JUN.)	74
LETZTER 3	74
KRNO KRUSH KILL 'N' DESTROY	89,-
LINKS LS	89
LINKS LS KILLS KOLLEKTION JE	54,-
LOST VIRGINS 2	64,-
MAGI & D ZUSAMMENKUNFT DT	69
MARATHON 2	49,-
MASTER OF ORION 2	79,-
MDK	79,-
MED-WARRIOR 2 MERCENARIES	79,-
NBA JAM - EXTREME	99
NBA LIVE 97	79,-
NEED FOR SPEED 2	74,-
NEEDS WIZARDRY ADVENTURE	74
NHL 97	74
OUTLAWS (3M)	79,-
PANDEMION (3M)	74
PQD - W.A.S.T.	74
PRIVATEER 2 THE DARKENING	79
REDLINE RAMPAGE	59,-
SCHLEICH FAHRT	54
SEGA RALLY	59

SIEDLER II	59,-
SIEDLER II MISSION	34,-
SIM COPIER - WIN 95	74,-
SONIC & KNUCKLES COLLECTION	49,-
STAR TREK BORG	49,-
STAR WARS - THE FLEET A (3M)	74,-
THEM: HOSPITAL	74
TOM CLANCY SEN	49,-
TOMB RAIDER	89,-
TOMB RAIDER SIELEBERATER	29
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 98/99	69
VERMEX	54,-
WARRIOR 2 EXILLION EDITION	74,-
WIPEOUT 2097	74,-
X-WING VS. TIE FIGHTER (3M)	79,-
YODA STORIES	39,-

TOPSPIELE FÜR KNALLERPREISEN NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

3 SKULLS OF THE TITANUS	39
11TH HOUR	19,-
ASSASSIN 2015 - WIN 95	39,-
CYBERDEAMS	39,-
DEADLOCK - WIN 95 DT	39,-
DESTINY - WIN 95	49,-
GENE WARS	39,-
GRAND PRIX MANAGER 2 SPECIAL	39,-
HAVE NO FEAR! (3M) & M.S.T.	39,-
KICK OFF 96	39,-
LEGEND OF KYRANIDA 3	19,-
MECHANICAR 2 - WIN 95	39,-
ORION BURGER	39,-
PANDORA AKTE	39,-
RAMPAGE - WIN 95	39,-
RETURN FIRE	49
SHADOW CASTER	9
SIMON THE SORCERER 2	39
SODOK - WIN 95	39
STRIKER 96	9

SYNDICATE WARS	39,-
TIMEX	39,-
TRACER	29,-
WING COMMANDER IV	39,-
WORMS	39,-
2	39,-

UNSER BESONDERER SERVICE:

SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG. DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTO FREI. BEI VERSENDEUNG VON 3 ARTIKELN GLEICHZEITIG LIEFERN WIR FÜR EINEN PORTOFREIEN

ZUSÄTZLICHE BESTELLHOTLINE
0180 / 52 118 44

Theo
KRAUZ
VERSAND

TÄGLICH NEUHEITER INTERNET:
HTTP://WWW.LOOM.DE/KRAUZ

AUSTRIA BESTELHOTLINE: 0049 85 17 37 77

Schiffswrack

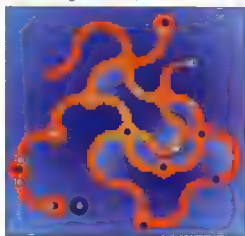
Nun staßen Sie dem Necker-König einen erneuten Besuch ab und erhalten den Stab. Damit ausgerüstet betreten Sie das Wrack und untersuchen hier die Truhe rechts. Direkt daneben in der Wand ist eine Tür, leider etwas zu hoch. Also zieht der Anführer der Party seine Schuhe aus und schwebt empor. Die Tür öffnet er mit dem Stab, die andern folgen. In der Truhe rechts findet sich ein Kristall, den Sie vor der nächsten Tür mit dem Leuchstab benutzen: Die Tür öffnet sich. Vor der nächsten Tür klicken Sie erneut und erkennen nun den Raum mit der Truhe. Einige Wasserelementare sind Ihnen allerdings nicht wohlgesinnt. Also schicken Sie mindestens einen Helden (am besten mittels „Axceleratorus“ beschleunigt, entweder mit magischer Waffe oder magiebegabt) durch das Labyrinth bis zur Truhe. Erreicht der Held diese und besiegt dabei das Wasserelementar, das sich unmittelbar vor der Truhe aufbaut, so ist der Kampf gewonnen - doch einen Stab finden Sie nicht. Den hat nämlich der Neckerkönig, wie Sie bei einem letzten Besuch erfuhren. Nachdem er ihn Ihnen ausgehändigt hat, müssen Sie sich noch entscheiden, ob der verliebte Held für immer auf dem Meeresgrund bei Zorka bleibt oder weiterhin Aventurien retten will. Dann entledigen Sie sich der schweren Schuhe und tauchen auf. Die Magier sind zufrieden, benötigen aber eine Übersetzung der Runen am Stab - Sie sollen den Stab zu Quenya Sternenstaub in die Holberkersiedlung bringen. Gesagt, getan: Allerdings ist Vorsicht angebracht, damit Sie die Stadtgarde nicht erwischt. Nachdem Sie zurück sind, werden Sie wieder gründlich informiert: Der Bau der Königin ist im Keller des Rathauses, etwa so groß wie ein Ameisenhügel und magisch. Da Lathor fast alle seine Leute im Kampf gegen die Piraten auf Sorek benötigt, müssen Sie wieder ran. Ausgerollt stellen Sie sich dieser finalen Mission.



1 Eingang zum Labyrinth 2 Ausgang

2. Level

Sie rutschen herunter und begeben sich nach Süden. Das Feuer und die beiden Gruben sind nur Illusionen, was Ihre Helden leicht feststellen. Im südlichsten Raum beobachten Sie einen Wurm, der von einem Zapfen kocht. Nachdem Sie den Wurm niedergemacht haben, eignen Sie sich die Dragees an, sie geben noch mehr her als die Pilze (40 AP und LP)! Jetzt geht's nach Norden. Etwa in der Mitte dieses Bereichs findet sich die „Bruststätte“ der Würmer und die „Schule“. Beide Räume versprechen sehr harte Kämpfe, weshalb sich Abschiedern lohnt! In der Flüssigkeit im östlichen Raum sollte man einen der Helden ruhig baden lassen, nachdem ihm die Ausrüstung abgenommen wurde! Den Wurm, der dieses Bad ebenfalls nutzen wollte, räumen Sie aus dem Weg. Im Raum ziemlich weit westlich werden Sie mit neuerlichen Illusionen konfrontiert und müssen sich immer wieder für eine von mehreren Lösungen entscheiden. Hier gilt u. a.: Dem Kind sollte man keinesfalls helfen, stattdessen schnell aus dem Fenster springen. Vor den Orks sollte man in die Grube springen und nicht das Adlergewand aus dem Rucksack holen, der Kreatur im Spiegelsaal sollte man helfen. Generell sollte man immer die Lösung wählen, der man eigentlich zunächst abgeneigt ist. Haben Sie diese Prüfung bestanden, kommen Sie in den nächsten Raum und finden sich in einem riesigen Labyrinth (so groß wie Rival) wieder. Sie begeben sich über einen Weg, relativ weit im Nordosten, nach Westen. Im Südwesten ist der Ausgang des Labyrinths, den Sie sofort benutzen (ruhig einmal alle Wege testen, einer ist der richtige, mittels Textmarkern kann man sich außerdem in „Hänsel und Gretel“-Manier eine Spur legen, bis man den richtigen Zugang gefunden hat). An der Wand in diesem Raum scheint sich eine



1 Eingang 2 Illusion 3 Illusion (Ende mit Brett) 4 Illusion (Feuer) 5 Ausrüstung 6 Dragees 7 Käse 8 Eingang zum Labyrinth 9 Geheimnis (Öffnen mit Tonfale) 10 Geheimnis (Öffnen mit Tonfale) 11 Spiegelraum 12 Käse 13 Kampf

DER BAU DER KÖNIGIN

1. Level

Ohne jegliche Ausrüstung erwartet Sie im Bau der Königin noch einmal eine schwere Aufgabe: Von der grünen Substanz am Boden sollte man keinesfalls kosten, da es sich dabei um ein Gift handelt. Von den Steinen in diesem Raum eignen Sie sich einige an, dann gehen Sie geradeaus weiter und finden hier noch einem Kampf gegen das Ungeziefer einiges an Ausrüstung. Nun geht's ab nach Süden, wo Ihnen ein weiterer Kampf bevorsteht, Sie aber weitere Ausrüstung und vor allem einige Pilze vorfinden, die die doppelte Wirkung wie Wirtskraut haben und außerdem noch Astralpunkte regenerieren. Aus den gefundenen Gegenständen kann man sich in Verbindung mit



1 Eingang 2 Gift am Boden (grüner Strahl) 3 Ausrüstung (Stein) 4 Ausrüstung (Stein, Käsegarage) 5 Pilze (Heilung, Astralenergie) 6 Ausrüstung (Brett) 7 Ausgang zum 2. Level 8 Kampf

Geheimtür zu befinden, die Sie allerdings nicht öffnen können. Sie warten, bis die seltsame Tonfale nochmals erklingt, und lassen einen begabten Helden diese dann auf der vorher gebastelten Flöte nachspielen. Im nächsten Raum bekämpfen Sie die „Scheinbar-Königin“ und finden im Süden erneut eine Geheimtür, die sich wie die vorherige öffnen lässt. Die Rampe rutscht man keinesfalls mit der gesamten Party hinunter, da unten die Spiegelbilder aller Charaktere zum Kampf erscheinen und sich sogar ziemlich schnell noch verdoppeln. Also spalten Sie einen magiebegabten Helden, am besten einen Druiden, aus, dessen Astralkonto Sie auffüllen. Sein eigenes Spiegelbild verjagt dieser Held am besten mit einem „Horriphobis“-Zauber. Andernfalls kann man auf einen schnellen Sieg mittels „Fulmin“- „Paralü“- oder „Sandler“-Sprüchen hoffen. Stirbt der Held, so hat er wenigstens der gesamten Party den Weg zur Königin geebnet, denn die Gruppe kann den Raum nun ohne Probleme passieren, sie nimmt den Helden auf. Nachdem Sie nun jedermanns AP und LP-Konto aufgefrischt, die Waffen kontrolliert und ein letztes Mal abgespeichert haben, betreten Sie den Raum der Königin. Sie ist mit „Fulminatus“, Ignifatus“-Sprüchen zu bezwingen. Nach einigen Versuchen kann Sie allerdings die Energie absorbieren, gleiches tut sie bei den „Blitz“-Zauber. Gegebenenfalls sind hier mehrere Versuche nötig, da die Königin leider auch noch über ein gutes Band an Zaubern verfügt und so auf die Helden öfters einen „Böser Blick“-Zauber spricht. Einige Helden (mit möglichst viel LP) sollten Sie daher in den Nahkampf verwickeln. Ist dieser Kampf gewonnen, benutzen Sie das Amulett der Magier und verlassen den Bau. Glückwunsch! Sie haben Aventurien gerettet und erhalten den Dank von Rohal persönlich. Die Orkstämme spalten sich wieder, und der Verbund aus Elfen, Zwergen und Menschen kann der Meute den Gorau machen. Sie müssen allerdings schnell aus Riva flüchten, da immer noch die Stadtgarde hinter ihnen her ist, und ziehen dann auf der Suche nach neuen Abenteuern weiter...

M.A.X.

Speichern Sie das Spiel an einer beliebigen Stelle ab. Zu diesem Zeitpunkt müssen Sie allerdings schon eine Goldraffinerie besitzen. Jetzt nehmen Sie einen Hex-Editor und öffnen diesen Spielstand. Bewegen Sie den Cursor zur Stelle **9cdah** (oder 40154 dezimal), und geben Sie den Wert **ff** ein. An der Stelle **9cdbh** (oder 40155 dezimal) editieren Sie den Wert auf **7f**. Nun stehen Ihnen im Spiel ca. 32.000 raffiniertes Gold zum Upgraden zur Verfügung.

Wenn Ihnen dieser Trick zu lange dauert, können Sie auch folgende Cheat-Codes ausprobieren. Die **eckigen Klammern** müssen dabei unbedingt mit eingegeben werden:

[MAXSPY].....deckt die komplett Landschafts-Karte auf
[MAXSURVEY].....deckt die komplette Ressourcen-Karte auf
[MAXSTORAGE].....füllt die Rohmaterialien auf
[MAXAMMO].....füllt die Munition auf
[MAXSUPER].....Upgrade einer Einheit

Jan Hoffmeyer

Blood

Hier ein paar Codes für die Shareware-Version von Blood:

BUNZ Alle Waffen mit Munition
CALGON Einen Level überspringen
COUSTEAU 200 Lebenspunkte, Suit
FUNKY SHOES Weiterer Sprung
GOONIES Die komplette Karte
GRISWOLD Alle Rüstungen
KEYMASTER Alle Schlüssel
SATCHEL Alle Gegenstände



Tomb Raider

Öffnen Sie ein Savegame mit einem Hexeditor. Verändern Sie die einzelnen Stellen wie unten angegeben, so stehen bis zu 255 MediPacks, alle Waffen und unendlich viel Munition zur Verfügung.

0000180: 00 00 00 00 00 00 01 02 00 e8 03 00 00 00 00
0000190: 00 00 0a 05 00 00 01 1a 00 2a 08 00 00 00 00
00001a0: 00 00 00 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00

Die farblich markierten Stellen bedeuten im einzelnen:

blau: linke Ziffer: Anzahl der kleinen Medi-Packs (max. 255 → ff)
rechte Ziffer: Anzahl der großen Medi-Packs (max. 255 → ff)

rot: Diese Zahl addiert sich aus den einzelnen Waffen:

Pistolen: 2

Magnus: 4

Uzis: 8

Schrotflinte: 16

Beispiel: Magnus & Uzis & Pistolen → 4+8+2 = 14 → hex: 0e

lila: Setzt man hier ff (dec. 255) ein, erhält man unendliche Munition.

Björn Will

POD

Ein kleiner Hinweis für Besitzer einer 3DFX-Grafikkarte: Sollte bei der Installation von POD keine Installationsart für 3DFX vorgeschlagen werden (z. B. „Vollinstallation für PC mit 3DFX“), so sollten die voreingestellten Installationsangaben geändert werden. Klicken Sie im Fenster „Ubi Soft Installer - Wahl der Installationsart“ auf **ÄNDERN** und wählen Sie in der Liste eine Installation mit 3DFX-Karte. Sollte sich Ihre Grafikkarte nicht in der Liste befinden, so doppelklicken Sie auf die drei Punkte („...“), um noch mehr Installationsarten erscheinen zu lassen.

Power ON

SV 733 AEROSPACE EXTREME DELUXE*
Musik nicht nur hören, sondern erleben, integrierter Verstärker, 2-Wege System/180 Watt PMPO, vier Surround-Effekte Bass- & Höhenregler, Kopfhörerbuchse
unverb. Preisempfehlung **DM 149,-**

SV 741 AEROSPACE DELTA*
Der Star unter den kleinen Boxen 50 Watt PMPO, Lautstärkeregel, Bass Boost System, Betriebskontrollanzeig, Verbindungskabel, Batteriefach
unverb. Preisempfehlung **DM 59,95**

SV 732 AEROSPACE EXTREME*
Qualität im neuen Gewand integrierter Verstärker 100 Watt PMPO, Surround-Effekt, Bass- & Höhenunterstützung, Kopfhörerbuchse
unverb. Preisempfehlung **DM 79,95**

SV 734 AEROSPACE SURROUND*
Der Klang, der Ihre Ohren verzaubert integrierter Verstärker, 120 Watt PMPO, Lautstärkeregel, Bass- & Höhenunterstützung, Surround-Effekt, abnehmbare Front, unverb. Preisempfehlung **DM 99,95**

SV 725 AEROSPACE BETA STEREO-SYSTEM*
Klang in Vollendung, 3-Wege System mit zwei Subwoofern 240 Watt PMPO, Bass- & Höhenregler, Balance, Regler, Standfüße für die abnehmbaren Boxen, Hörbuchse, Mikrofonbuchse
unverb. Preisempfehlung **DM 249,-**

INTERACT
MULTIMEDIA PRODUCTS

Interact of Europe Jöllenbeck GmbH Far-East-Import - Export
Krausweg 2 D - 72494 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-0 Fax (0 42 87) 12 51-66
Vertrieb nur über den Fachhandel

Descent 2



Der Teleporter zum sechsten Geheimlevel („Chain Reaction“) befindet sich hinter einer Tür über dem Extra Unzerstörbarkeit (siehe Automap). Zu dieser gelangen Sie, indem Sie an der Wand hinter dem zweiten „Lou Guard“-Roboter eine breite Geheimtür öffnen.

Reinhard Messerschmidt

FIFA Soccer 97



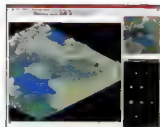
Wenn Sie sich den Ball erkämpft haben, so laufen Sie mit einem schnellen Spieler (z. B.: Klinsmann, Weah) zur Außenlinie, dann Richtung gegnerisches Tor und halten schließlich den **Knopf A** (Flanke) gedrückt. Erreichen Sie die Toraußenlinie so knapp wie möglich, und lassen Sie den Knopf wieder los: der Spieler flankt. Jetzt der Clou: Sie müssen nun versuchen, mit den Tasten **links** und **rechts** den Ball so anzuschneiden, daß er sich ins Tor dreht. Wenn Sie nahe genug an der Toraußenlinie sind, funktioniert dieser Trick fast immer!

Achim Recker

Deadlock

Mit folgendem Trick können Sie Technologien in einer einzigen Runde erringen:

- 1) Beginnen Sie ein neues Spiel, und sorgen Sie dafür, daß Sie die erste Technologie in einer Runde beenden können (zum Beispiel: Universität).
- 2) Beenden Sie die Runde, so bekommen Sie eine Nachricht, daß Sie Ihre Forschung abgeschlossen haben.
- 3) Nun werden Sie gebeten, eine andere Technologie auszusuchen. Das unterlassen Sie aber und klicken einfach auf **<OK>**.
- 4) Von jetzt an bekommen Sie jede Runde eine neue Technologie. Die einzige Einschränkung: Sie können die Technologie nicht selbst auswählen, sondern müssen sich nach der vorgegebenen Reihenfolge richten.



Andreas Goldmann

Nehmen Sie den Ball noch vor der Mittellinie, also in Ihrer eigenen Hälfte an. Halten Sie nun die **Taste A** gedrückt, und dribbeln Sie sich bis auf knapp fünf Meter an den Strafraum heran. Falls Sie von Gegenspielern attackiert werden, stoppen Sie den Spieler und bewegen Sie sich nur mit kleinen Schritten auf die Markierung zu. Sie müssen darauf achten, daß der Spieler sich genau in der Mitte des Feldes befindet. An der Markierung angekommen, lassen Sie die Taste einfach los. Falls es nicht beim ersten Mal klappen sollte, variieren Sie die Entfernung zum Tor ein wenig, denn bei kleiner oder mittlerer Platzgröße ist der Abstand etwas weiter von der Strafraumbegrenzung entfernt.



Fabian Marsch



COMMAND & CONQUER 2 Corner

In einigen Missionen gibt es manchmal Geldprobleme, weil man nur ein bis zwei Minen in der Nähe hat, und die Sammler das Gebiet bis auf den letzten Stein abgraben. Stellen Sie einfach zwei Panzer auf die entsprechenden Felder, so daß die Sammler nicht an das Erz herankommen können. Resultat: das Erz „wächst“ nach...

Sebastian Gärtner

Falls ein Fahrzeug seine Aufgabe erfüllt hat und eigentlich nicht mehr gebraucht wird, so können Sie es mit einem einfachen Trick verkaufen. Die bereits **angeschlossene Einheit** (wichtig!) schicken Sie in die Werkstatt. Wenn Sie nun das Icon „**verkaufen**“ anwählen und über die Einheit bewegen, so verwandelt sich das goldene in ein grünes Dollar-Zeichen. Ein Links-Klick genügt, um das Konto wieder ein wenig aufzubessern.

Wolfgang Dreher

Die neunte Mission der Soviets läßt sich in weniger als 60 Sekunden lösen! Wenn die Mission beginnt, drücken Sie die **Taste E** (alle

Einheiten werden angewählt). Der LKW befindet sich oberhalb der Karte und verschwindet im unbekannten Terrain. Lassen Sie ihn vorher von Ihren angewählten Einheiten angreifen und zerstören. Ihren Stützpunkt können Sie solange reparieren lassen. Effizienz und Führung steigen in diesem Fall auf satte 100%!

Florian Altmeyer

Wenn es in der 14. Mission am Anfang zu schwierig ist, mit Tanya erst auf der Karte herumzulaufen, der sollte einfach am Anfang der Mission den LKW zerstören und die Kiste auf sammeln. Jetzt ist dann auch die Verstärkung da.

Jan Hoffmeyer

Wenn Sie sich auf die Seite der Sowjets geschlagen haben, so bauen Sie doch einmal ein Technologie-Zentrum, und verkaufen Sie es gleich wieder. Sie werden feststellen, daß Ihnen alle aus dem Bau resultierenden Optionen erhalten bleiben.

Günther Posch



Kleinanzeigen in PC Games

Sie werden es sicherlich schon bemerkt haben: Seit einigen Ausgaben finden Sie die Kleinanzeigen bei PC GAMES auf der Cover-CD-ROM. Das hat für Sie gleich zwei Vorteile: Sie können jetzt gezielt nach einem gewünschten Programm oder einem Peripheriegerät suchen, und im Heft ist wieder mehr Platz für interessante Artikel. Die Teilnahmebedingungen haben sich hingegen nicht geändert: Sie müssen nur den Coupon ausschneiden, Ihren Text eintragen und DM 5,- in bar oder als Scheck beilegen. Wir müssen aber davon absehen, Verlosungs- oder Verschenkartaktionen (der 100,- der mir 10 Mark schickt, bekommt eine Diskette) und dubiose Kettenbriefe zu veröffentlichen. Solche Anzeigen werden nicht abgedruckt und aus Aufwandsgründen auch nicht zurückgeschickt! Schicken Sie den Coupon an folgende Adresse:

Computer Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Kleinanzeigen
Roonstraße 21 • 90 429 Nürnberg

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von PC GAMES den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 26 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ☐ in bar ☐ als Scheck bei. Bitte keine Briefmarken!

Anschrift

Datum

Ort

Unterschrift

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze

Private Kleinanzeigen in



COUPON

FÜR PROGRAMMEINSENDUNG

KENNWORT: PROGRAMMEINSENDUNG

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Hiermit erteile ich dem Computer Verlag die uneingeschränkte, unbefristete Erlaubnis, mein

- ☐ Cheatprogramm
☐ Spiel
☐ Level

(Name des Programms)

auf den Datenträgern des Computer Verlages zu veröffentlichen. Mit meiner Unterschrift bestätige ich, daß ich der alleinige Rechteinhaber bin. Gleichzeitig bestätige ich, daß durch die Veröffentlichung keinerlei Rechte Dritter verletzt werden, z. B. aufgrund von Sounds, Musikstücken, Grafiken oder sonstigen Programmteilen, die im oder durch das Programm verwendet werden und von denen die Rechte bei Dritten liegen. Sofern zu einem späteren Zeitpunkt von mir die Rechte an Dritte abgegeben werden, informiere ich unverzüglich den Verlag.

In jedem Fall stelle ich den Verlag von Ansprüchen Dritter, die durch die Veröffentlichung entstehen, frei.

Datum, Unterschrift

6/97

THE HIVE - VOLLVERSION

THE HIVE

Vor vielen Jahren, in einer kleinen Galaxis, erschuf eine fortschrittliche Zivilisation produziert eine Art ge-manipulierter Insekten. Die sogenannten Hivasekten produzierten einen Honig, der, wenn er raffiniert wurde, eine tödliche Waffe war. Durch einen Unfall wurde der Honig freigesetzt und sämtliches Leben auf dem Planeten ausgelöscht. The Black Nexus Mob befahl das Quarantäne-Gebiet, reaktiviert die Honig-Raffinerie und rekonstruierte aus der archivierten DNA eine Hivasekten-Königin, um ein funktionierendes Insektenvolk aufzubauen. Als Agent der Galaktischen Föderation werden Sie The Black Nexus infiltrieren und das Insektenvolk ausrotten.

- Exklusiv für Windows® 95
- Echtes 3D-Bit-Actionplay
- Mondsgrafiken in 10-Bit Quantität
- 65.000 Farben
- 20 Level mit hochspannender Action
- treiben Ihren Puls in die Höhe!
- Zwei unvergleichliche Gameplay-Modi
- Kvalitäre Actionsequenzen in Kombination mit dem brandneuen Panoractive™-System garantieren Ihnen 360° Bewegungsfreiheit inmitten der Action.



Trotz der Weltraumkämpfe geht es letztendlich nur um die Vernichtung ge-manipulierter Insekten.

THE HIVE - VOLLVERSION

6/97

EINSENDUNGSHINWEISE TIPS & TRICKS

Damit die Rubrik Tips & Tricks in Zukunft noch größer und besser wird, möchten wir Sie bitten, bei der Einsendung von Ihren Spielehilfen die folgenden Ratschläge zu beachten:

- Die eingesandten Tips & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
- Kurze Spielertips (sog. Kurztips) finden auch auf einer Postkarte ausreichend Platz. Das spart Ihnen Geld und uns unnötigen Aufwand.
- Wenn Sie eine längere Komplettlösung anfertigen, so möchten wir Sie bitten, diese auf Diskette zu uns zu schicken. Das gewährleistet eine sehr viel schnellere Bearbeitung und erspart uns einige Nervenzusammenbrüche.
- Karten und Skizzen sollten frei sein von überflüssigen Strichen und sich lediglich auf das Wesentliche konzentrieren. Die Bilder mit einem Zeichenprogramm zu erstellen und auf Diskette zuzuschicken, ist häu-

fig die beste Lösung. Wenn möglich, freuen wir uns auch über bereits im Grafikformat GIF, TIF oder PCX abgespeicherte Zeichnungen bzw. Screenshots zu Ihrem Tip.

5 Bei einer Veröffentlichung Ihres Cheats oder Ihrer Komplettlösung können Sie mit einem Betrag von bis zu 300 Mark rechnen. Ein Kurztipp wird meistens mit 20 bis 100 Mark honoriert, eine Komplettlösung mit 100 bis 300 Mark - abhängig von Qualität und Quantität.

6 Wenn Sie ein nützliches Cheatprogramm entwickelt haben, das Sie auch anderen Lesern zur Verfügung stellen möchten, so können Sie uns dieses auch zuschicken. Vielleicht findet sich noch ein Plätzchen auf unserer Cover-CD-ROM!

Natürlich freuen wir uns über jede Einsendung, auch wenn die aufgelisteten Ratschläge nicht genauestens befolgt wurden. Ihre Tips & Tricks zu den Spielen schicken Sie bitte an folgende Adresse:

Computec Verlag • Redaktion PC GAMES
Kennwort: TIPS & TRICKS • Roonstraße 21
90429 Nürnberg

PC Games CD-ROM

Kleinanzeigen:
Tips und Tricks
Command&Conquer
Leer-Software

UPDATES
Blindfold 2 V1.11 (deu, Netzwerk)
Blindfold 2 V1.11 (deu, Standard)
Bandesiga Manager 97 V1.35 (deu)
Daggerfall V1.07.212 (eng)
Das Gewehr V1.03 (deu)
Das Hezogen Kessel V1.03 (deu)
DSF Football Manager V1.1 (deu)
MDK Direct3D-Patch (deu)
MDK DOS-Patch (deu)
MKN Win95-Patch (deu)
Risiko Patch (deu)
Silent Hunter V1.11 (deu)
Steel Panthers V1.2 (deu)
TIR V1.01 (eng)
Vernier V1.1 (deu)
War Wind V1.2 (deu)

HIGHLIGHTS:
Bei technischen Problemen mit der Cover-CD-ROM und Reklamationen wenden Sie sich bitte an unsere Hotline: 09 11/2872180

Extreme Assault
Intersate 76

DEMOS
3D Ultra MiniGolf
Area vs. Bath
Basketport
Darklight Conflict
Earth 2140
Enemy Nations
Extreme Assault
FIFA Soccer Manager
Intersate 76
NBA Jam Extreme
NBA Basketball Final 97
Power F1
TestDrive: Off-road
Theme Hospital
Toy Story
X-Men
Yoda Stories Desktop Adventures

SPECIALS
AOL-Software V3.0f
PC Games Reportage
DirectX 3.0
SimCity 2000 - Theme Pack für Win95
Trenchief - Der Editor

PC Games CD-ROM



**KENNWORT:
COMMAND & CONQUER**

Ich möchte ☐ teilnehmen ☐ ausscheiden
(bitte entsprechendes Kästchen ankreuzen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon

(Unterschrift)

Wenn „Teilnehmen“ angekreuzt wurde, bitte beachten:

Mit meiner Unterschrift erteile ich dem Computec Verlag die Erlaubnis, meine vollständige Adresse und Telefonnummer auf der Cover-CD-ROM der PC GAMES zu veröffentlichen. Wenn ich an dieser Aktion nicht länger teilnehmen möchte, teile ich dies dem Computec Verlag in schriftlicher Form mit.

Ich suche für folgende Spiele noch Mitspieler:

SONDERANGEBOTE

mehr als 10 Jahre
Spaß an Spielen

Bachler
Computersoftware

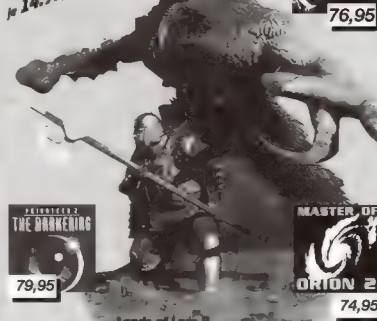
Aces of the Deep DV 36,95
Albion DV 29,95
Amberst DV 29,95
Amrit of Dawn DV 29,95
Assassins DV 29,95
Battle Isle 3 DV 36,95
Cherry-Esc von FS DV 29,95
Civilization DV 29,95
Colonization DV 27,95

Crusader - No Regret DV 36,95
Day of the Tentacle DV 32,95
Deep Space IV: The Planter DV 34,95
Der Reiter DV 36,95
Destruction Derby 2 DV 29,95
Die Seiner DV 24,95
Discworld DV 29,95
Eastfront DV 29,95
Euro 96 Soccer DV 24,95
Fantasy General DV 29,95
RIFA Soccer '96 DV 29,95
Flight Unlimited DV 32,95
Game Wars DV 39,95
Golden Gate Killer DV 22,95
Hanse - Die Expedition DV 34,95
Heroses of Might & Magic DV 32,95
Jagged Alliance DV 32,95
Kings Quest 7 DV 22,95
Lemmings 1-3 DV 29,95
Little Big Adventure DV 29,95
Lost Eden DV 19,95
MAGI DV 27,95

Magic Carpet 2 DV 29,95
Mechwarrior 2 (Win 95) DV 29,95
Micro Machines 2 Special Edition DV 29,95
NASCAR Racing 1 - Track Pack DV 29,95
Panic Channel DV 29,95
Pirates! Gold DV 29,95
Pitfall (Win 95) DV 29,95
Pizza Connection DV 29,95
Privater & Zusage Disk DV 29,95
Pro Pinball - The Web DV 29,95
Psycho Pinball DV 29,95
Rayman DV 32,95
Rebel Assault DV 32,95
Sam & Max DV 32,95
Shanghai - Große Momente DV 29,95
Simon the Sorcerer 2 DV 29,95
Space Quest 6 DV 22,95
Star Trek - 25th Anniversary DV 24,95
Star Trek - Judgment Rising DV 29,95
Star Trek Next G - "A Final Unity" DV 39,95
Steel Panthers DV 29,95
Summer & Winter Challenge DV 29,95
Syndicate Wars DV 29,95
Theme Park DV 29,95
This means war! DV 29,95
Time Commando DV 29,95
Transport Tycoon & World Editor DV 29,95
U.S. Navy Fighters DV 29,95
Voices DV 32,95
Wing Commander 3 DV 34,95
Wizardry 7 DV 19,95
Worms DV 29,95
X-COM DV 29,95

Lösungsbücher
zu allen namhaften Spielen
ab 14,95,-

HEROES II
76,95



HEROES II
THE DRAGONING
79,95

MASTER OF
ORION 2:
74,95

HEROES II
THE DRAGONING
74,95

KRUSH
75,95

DOMINION
79,95

SPIELE SAMMLUNGEN

Gamebox DV 44,95
Lollipop, Turban 2, Winger, Mad TV, Transworld, St. Thomas, Oil Imperium
Invest, Tiborak, Logical, Rings & Return of Medusa, Back Gold u.v.a.
Alone in the Dark 2-3, Anstoss, Battle Isle 1 Das Schwarze Auge 1-2 Der Duellmeister
Der Planer, Isar Trilogy (1-3), Leisure Suit Larry 6, Prototype u.v.a.
LucasArts Classic Adventures DV 39,95
Indiana Jones 3, Loom, Menace Mansion, Monkey Island 1, Zak McKracken
LucasArts Top Adventures DV 39,95
Day of the Tentacle, Indiana Jones 4, Monkey Island 2
Wing Commander Kiriath Saga (1-3 in Deluxe-Fassung) DV 57,95

77,95

MISSION CD
29,95

FIFA 97
74,95

COMMAND
CONQUER
2
Mission CD:
GEGENANGRIFF
27,95

CD-ROM

CD-ROM

CD-ROM

3-D Ultra Pinball 2 - Creep Night DV 69,95
Aces of the Deep Zusatz-Missionen DV 36,95
Advanced Taxi, Fighters Gold DV 79,95
Age of Sail DV 79,95
AH-64 Longbow Gold DV 79,95
AH-64 Longbow Data Disk DV 46,95
Alone in the Dark Trilogy (1-3) DV 59,95
Baphomet's Fluch DV 74,95
Benzai Bug (Win 95) DV 59,95
Bismarck: Die Schlacht DV 77,95
Bling! - Limited Edition DV 42,95
Bretania 2 DV 59,95
Bundesliga Manager '97 DV 67,95
Cleveland (Win 95) DV 69,95
Civilization 2 DV 54,95
Civilization 2 Scenario & Zusatzes DV 39,95
Command & Conquer 1 DV 27,95
Command & Conquer 1 Mission DV 27,95
Command & Conquer 1 SAGA DV 27,95
Command & Conquer 2 DV 27,95
Command & Conquer 2 Level 2:2 DV 27,95
Der Gegenangriff DV 27,95
Command & Conquer 2 - Perfect Alert! DV 27,95
C & C 2 Level, Patches u.v.m. DV 24,95
Creatures (Win 95) DV 69,95
Creatures Zusatz-CD DV 69,95
Daggerfall DV 77,95
Das Gewehr DV 36,95
Das Schwarze Auge 3 DV 36,95
Daytona USA DV 74,95
Death Rally DV 54,95
Demonworld (Win 95) DV 69,95
Der Planer 2 DV 69,95
Destruction Derby 2 DV 74,95
Diablo (Win 95) DV 39,95
Dilligul Zusatz-CD DV 19,95
Die Fopper 2 DV 32,95
Die Pandora Akte DV 79,95
Die Wächler 2 DV 67,95
Die Wächler 2 Szenario Disk DV 29,95
Die Wächler 2 Szenario Disk DV 29,95

Die Stadt der verlorenen Kinder DV 74,95
Discworld 2 DV 79,95
Dominion (Win 95) DV 79,95
Duke in the Swamp DV 74,95
Eastasia 2 DV 74,95
Eschbeth 1 DV 69,95
Endurostar DV 67,95
Extreme Assault * DV 64,95
FIFA Soccer '97 DV 74,95
FIFA Soccer Manager DV 69,95
Flotmanover (Win 95) DV 74,95
Flying Corps DV 64,95
Formel 1 * DV 89,95
Formel 1 Grand Prix 2 DV 89,95
Formel 1 Grand Prix 2 Add-On DV 19,95
Formel 1 GP 2 Fahrertraining DV 24,95
Formel 1 GP 2 Zusatz-Pack DV 24,95
G-Home DV 72,95
Galtre Knight 2 DV 69,95
Have a N.C.C. day! DV 59,95
Heroses of Might & Magic 2 DV 84,95
Heroses of Might & Magic 2 DV 76,95
Hedonism Kartell DV 69,95
Holiday Island DV 74,95
Holiday Island Zusatz-CD DV 22,95
Interstate '75 * DV 79,95
Isogrid DV 79,95
Jagged Alliance 2 DV 74,95
KNOB - Krush, Kill & Destroy DV 59,95
Leisure Suit Larry 7 DV 82,95
Links LS DV 59,95
Links LS Kurs Kollektion (1,2 oder 3) DV 32,95
Links in the Realm 2 DV 82,95
Lost Vikings 2 DV 66,95
Mad TV 2 DV 69,95
Master of Orion 2 DV 74,95
MAK DV 79,95
MDK DV 86,95
Mechwarrior 2: Mercenaries DV 86,95
NASCAR Racing 2 DV 79,95
NBA Kicker '97 DV 74,95

Need for Speed Special Edition DV 79,95
Need for Speed 2 DV 74,95
Nemesis - Wizardry DV 74,95
NHL Hockey '97 DV 74,95
Perry Rhodan - Abenteuer Universum DV 37,95
Pinball 97 DV 54,95
Pod DV 69,95
Privates 2 DV 79,95
Rebels of the Haunting DV 79,95
Rebel Assault 2 DV 46,95
Rendezvous im Weltraum DV 82,95
Risko (Win 95) DV 74,95
Road Rash (Win 95) DV 69,95
Schleicher DV 74,95
Sega Rally DV 74,95
Sherlock Holmes 2 DV 74,95
Silent Hunter Zusatz-CD DV 29,95
Sim Copier DV 19,95
Sonic Collection (Win 95) DV 54,95
Star General DV 75,95
Steel Panthers 2 DV 74,95
Super EP2000 (Win 95) DV 86,95
Terminator Shred DV 46,95
Tomb Raider DV 86,95
TFX: EP2000 Special Edition DV 86,95
TFX: EP2000 Zusatz-CD DV 36,95
The Dig DV 46,95
Theme Hospital DV 74,95
TIE Fighter Deluxe Edition DV 46,95
Tomb Raider DV 86,95
Toonstruck DV 74,95
Trek Academy DV 39,95
U.S. Navy Fighters '97 DV 79,95
Vernier DV 57,95
Warcraft 2: Exodus-Edition DV 86,95
Wing Commander 4 DV 57,95
Wing Commander Kiriath Saga (WC 1-3 in Deluxe-Fassung!) DV 57,95
X-Wing Edition DV 32,95

So bestellt Ihr:

Einfach bei uns anrufen
und Eure Bestellung
durchgeben, oder eine
Postkarte/Brief mit
Euren Wünschen an uns
schicken.

Der Versand erfolgt
dann per Nachnahme
(+ 9,90 DM) oder per
Vorkasse (+ 4,- DM).
Ab 180,- DM Bestell-
wert liefern wir
grundsätzlich portofrei.

Postfach 1113
46361 Bocholt
Blücherstr. 24
46397 Bocholt

☎ (02871) 183088,
180637, 8631 o. 185443

Tel: 028 71 / 18 30 88 + 86 31 + 18 06 37 + 18 54 43 • Fax: 0 28 71 / 86 31

CHARTS



Der Neueinsteiger: Die Mission-CD Gegenangriff ist sehr beliebt.



Die Special Edition von MDK befindet sich momentan auf Platz vier.

KAUFHOF + Herten

ZWEI STARKE PARTNER DER KAUFHOF-GRUPPE

TOP TWENTY

Platz	Titel	Entwickler
1	C&C 2: Gegenangriff	Westwood Studios
2	C&C 2: Alarmstufe Rot	Westwood Studios
3	Grand Prix 2	MicroProse
4	MDK	Shiny Entertainment
5	Ultimate Conquerer	ROM Point
6	Diablo	Blizzard Entertainment
7	Die Siedler 2 + Mission	Blue Byte
8	Larry 7: Yacht nach Liebe	Sierra On-Line
9	FIFA Soccer '97	EA Sports
10	KKND	Beam Software
11	Tomb Raider	Core Design
12	NBA Live 97	EA Sports
13	Master of Orion 2	MicroProse
14	Lord of the Realms 2	Sierra On-Line
15	Theme Hospital	Bullfrog
16	Bundesliga Manager '97	Software 2000
17	Flying Corps	Rowan Software
18	Hugo 4	Kabel 1
19	Privateer 2: The Darkening	Origin Systems
20	Have a NICE Day	Magic Bytes

RANKING

Gleich fünf Test-Kandidaten dieser Ausgabe haben den Sprung in unsere Referenz-Liste geschafft: das Maßstäbe setzende Jump & Run Pandemonium, die Fußballsimulation UEFA Champions League 96/97, Moto Racer von Electronic Arts, Blue Bytes Extreme Assault und Interstate 76 von Activision.

Unsere Referenz - PC Games

Adventures/Rollenspiele

Interactive Movie

Gabriel Knight 2	Sierra	2/96
------------------	--------	------

Klassisches Adventure

Daphnerts Fluch	Virgin	10/96
Das Rätsel des Master Lu	Sanctuary Woods	5/96
Day of the Tentacle	LucasArts	7/93
Indiana Jones 4	LucasArts	10/92
Monkey Island 2	LucasArts	
Simon the Sorcerer 2	AdventureSoft	9/95
The Dig	LucasArts	1/96
Zork: Nemesis	Activision	6/96

Rollenspiel

Das Schwarze Auge 2	Atlix	7/94
Stonekeep	Interplay	1/96
Ultima 8: Pagan	Origin	5/94
Ultima Underworld 1+2	Origin	10/93

Strategie/Wirtschaft

Rundenbasiert

Ascendancy	The Logic Factory	10/95
Battle Isle 3	Blue Byte	10/95
Civilization 2	MicroProse	5/96
Colonization	MicroProse	11/94
Fantasy General	SSI	5/96
Jagged Alliance 2	Sir-Tech	11/96
Master of Orion 2	MicroProse	11/96

Echtzeit

C&C (SVGA/Win95)	Westwood Studios	5/97
C&C: Alarmstufe Rot	Westwood Studios	12/96
WarCraft 2	Blizzard	2/96
X	Warner Interactive	8/96

Wirtschaft („Aufbau-Spiele“)

Die Siedler 2	Blue Byte	6/96
SimCity 2000	Maxis	3/94
Theme Park	Bullfrog	9/94
Transport Tycoon	MicroProse	12/94

Management

Austell	Ascaron	2/94
Bundesliga Manager 97 V 1.30	Software 2000	3/97
Capitalism	Interactive Magic	12/95
F1 Manager 96	Software 2000	5/96
Hattrick	Norian	7/95

Sportspiele

Fußball

FIFA Soccer 97	Electronic Arts	1/97
UEFA Champions League '97	Krisalis	6/97

Basketball

NBA Live 97	Electronic Arts	3/97
-------------	-----------------	------

Golf

Links LS	Access	10/96
PGA Tour Golf 96	Electronic Arts	12/95

Football

John Madden Football 97	Electronic Arts	12/96
-------------------------	-----------------	-------

Baseball

Hardball 5	Accolade	
------------	----------	--

Rugby

EA Rugby	Electronic Arts	9/95
----------	-----------------	------

Billard

Virtual Pool	Interplay	7/95
Virtual Snooker	Interplay	5/96

Eishockey

NHL Hockey 97	Electronic Arts	12/96
---------------	-----------------	-------

Simulationen

Rennsport

Grand Prix 2	MicroProse	4/96
Indy Car Racing 2	Virgin	1/96
NASCAR Racing	Virgin	2/95

U-Boot

Command: Aces of the Deep	Sierra	1/96
Fast Attack	Sierra	5/96

Kampfflugzeug

Flying Corps	empira	3/97
Strike Commander	Origin	7/93
TFX 2: EF 2000	Ocean	1/96

Zivile Luftfahrt

Flight Unlimited	Looking Glass	7/95
------------------	---------------	------

Helikopter

AH-64 D Longbow	Origin	7/96
Apache Longbow	Interactive Magic	10/95
Comanche 3	Novologic	5/97
Das Hexagon-Kartell	Ascaron	1/97
Hind	Digital Integration	9/96

Panzer

Armored Fist	Novologic	1/95
--------------	-----------	------

mes empfiehlt

Action

Rennspiel

Blöffuß 2	Virgin	11/96
Formel 1	Psygnosis	5/97
Have a N.I.C.E. Day	Magic Bytes	2/96
Moto Racer	Electronic Arts	6/97
Sega Rally	Sega	2/97
The Need for Speed	Electronic Arts	1/96

Beat 'em Up

Virtua Fighter PC	Sega	8/96
-------------------	------	------

Jump & Run

Earthworm Jim 1	Activision	3/96
Earthworm Jim 1+2	Rainbow Arts	4/96
Pandemonium	Crystal Dynamics	6/97
Pitfall: The Mayan Adventure	Activision	11/95
Rayman	Ubisoft	1/96

Flipper

Pro Pinball: The Web	empire	1/96
Tilt	Virgin	3/96

Action-Adventure/-Rollenspiel

Crusader: No Remorse	Origin	12/95
Little Big Adventure	Electronic Arts	1/95
Diablo	Blizzard	2/97

3D-Action

Descent 2	Interplay	5/96
Interstate 76	Activision	6/97
Magic Carpet 2	Bullfrog	11/95
MDK	Shiny	4/97
MechWarrior 2: Mercenaries	Activision	12/96
System Shock		11/94
Terminator: SkyNET	Bethesda Softworks	2/97
Terra Nova	Looking Glass	5/96
Tomb Raider	CORE DESIGN	1/97

SciFi Action

Extreme Assault	Blee Byte	6/97
Privateer 2	Origin	12/96
Schleichfahrt	Blee Byte	12/96
TIE Fighter	LucasArts	9/94
Wing Commander 3	Origin	2/95
Wing Commander 4	Origin	4/96

Shoot 'em Up

Rebel Assault 2	LucasArts	1/96
Panzer Dragoon	Sega	2/97

Zubehör Akrobatbox 25W 39,00 Akrobatbox 3D 120W 69,00 (beide mit Notstark) CPU-Lüfter für 486er 14,99 CPU-Lüfter für Pentium 19,99 IOMEGA ZIP L.W. 249,00 Zip-Medien 100MB 33,50 Floppy Laufwerk 1,44MB 45,00 ISA Controller 25,00	Mainboards-CPU Premium 750Pb Cache 195,00 ASUS P55T2M4 270,00 Gigabyte HX 512B Cache 275,00 80166DX2/80 69,00 5 Venti Stromversorgungsadapter 3,3V CPU auf 5V Board 48,50 AMD 5x86 133MHz 69,00 AMD 5x PR100 145,00 AMD 5x PR133 190,00 CYRIX 166+ 279,00 IP 133 499,00 IP 166 699,00 MMX, P200 und P200pro auf Anfrage Festplatten Pilladium 1,2GB 333,00 Samsung 1,6GB 396,00 Seagate 2,1 GB 413,00 SOUND PINE 16bit SB-PRO/WIN95 35,00 Kompat 37,00 PINE Schubert 3D 69,00 Soundblaster 16 Value PNP 179,00 TSUNAMI MINI Prozessor 133MHz, 1,6GB, 16MB EDO, 2MB VK, WIN95, 15" Monitor 1999,00 aktuelle Preise unter 8361,846	Speicher* SIMM 1 MB 22,00 SIMM 4 MB 41,00 SIMM 4 MB PS/2 39,00 SIMM 4 MB PS/2 EDO 37,00 SIMM 8 MB PS/2 62,00 SIMM 8 MB PS/2 EDO 59,00 SIMM 16 MB PS/2 119,00 SIMM 16 MB PS/2 E 129,00 Adapter *SIMM-PS/2 25,00 CD-ROM CD-ROM 8-fach 185,00 CD-ROM 3-fach Wechseln 175,00 intern 6-fach 175,00 CD-KIT 10-fach 733,00 CD-Brenner intern Software 2-fach schreiben 785,00 CD-Rohlinge 10 Stk 120,00 Caddy für CD-ROM 9,80 Netzwerk Karte NE2000 kp BNC 49,00 Karte NE2000 BNC und UTP PCI 65,00 Netzwerkabel kreisförmig je 10m 15,00 Abschlußkabel BNC 4,25 Kabelverbinder BNC 12,00 Aufdrucksatz 486er auf Pentium 10 Komp. 330,00 (Mainboard, Prozessor, Lüfter) auf Wunsch Komplettssysteme und Systemumrüstung Abbildung und Anlieferung per UPS
--	--	--

TSUNAMI Computer Woldegk GmbH, 17348 Woldegk, Mühlendamm 1
Tel.: 03963/211336 Fax: 03963/211337

Preise freibleibend, Zwischenverkauf, Irrtum und Änderungen vorbehalten

TSUNAMI Computer

MLC - Hard & Software

Im Ring 29, 47445 Moers

02841-94260

Fax: 02841-942623

PC HARDWARE

Diamond Monster + Formel 1 3DFX
24 x 28,5" CM **558,-**

Adidas Power Soccer 74,95
C&C 2 Mission 27,81
Commander 3 79,85
Daggerfall 74,95
Deadly Games 74,95
Dominion 74,95
Estetica 2 74,95
Fallen Heaven 84,95
Fifa Soccer 97 74,95
Formel 1 84,95
Hattrick Wits 89,95
Imperium Galactica 74,95
Kick Off 87 74,95
KKND 58,95
Lost Vikings 2 84,95
NBA Live 97 74,95
NHL 97 74,95
Need for Speed 2 79,95
Panicum 74,95
Pandemonium 74,95
Perfect Weapon 79,95
POD 74,95
The Crow 74,95
Theme Hospital 74,95
UEFA Champions L. 89,95

PC CARDWARE

A Train 24,95
Akta Pandora 24,95
Allan Trilogie 24,95
Alone in the Dark 2 24,95
Creature Shock 24,95
Cyberstorm 49,95
F1 Grand Prix 2 49,95
Lost Eden 39,95
Marble Drop 39,95
Martini Racing 19,95
Need for Speed S.E. 49,95
Parzor Dragon 49,95
Sensible World Soccer 24,95
Sim Ant 24,95
Sim Earth 24,95
Sim Farm 24,95
Sim Isle 39,95
Sonic CD 39,95
Valgus 34,95
X-Wing 34,95

PC HARDWARE

CD Brenner 24 fach
PREIS TIP. **599,-**

INGMAN EXTREME + Descent 2
89,-

15" Belina Monitor
PREIS TIP. **499,-**

Diamond Monster
PREIS TIP. **449,-**

Modem 33.6 Extern
PREIS TIP. **159,-**

PC LIGHT GUN + 3D Action Game
119,-

Zip-Drive 100 Extern
PREIS TIP. **299,-**

Miro PC-TV Karte
PREIS TIP. **189,-**

Mainb Speed Easy 199,-
Mainb. Gigabyte HX 199,-
12x IDE CDRUM 129,-
16x IDE CDRUM 209,-
16Bit Soundkarte ALS 99,-
SoundBlaster 16 PnP 129,-
SoundBlaster 32 PnP 199,-
Soundblaster 48 AWE 349,-
320W. Aktivboxen 49,-
240W. 3D Aktivboxen 99,-
300W 3D Aktivboxen 79,-
WIN95 Ergo Tastatur 59,-
Gravis Gamepad 39,-
Thrustmaster T2 249,-
Metrol Mystique 4MS 259,-

Performer
CL-166MMX
P166 MMX Prozessor
16MB EDO RAM-EDO
1,6GB HD & CDRUM
33 VHz 2MB
1,44MB Softcopy
16Bit Soundkarte
120 Watt Aktivboxen
WIN95 Tastatur, Maus

Finanzierung: 36 x 53.00 DM
1899,- DM

Performer ST-133
P133 AMD 1,6GB HD & 16MB EDO RAM
33 VHz, Grafikkarte 2MB 256MB
Positive Sound Karte, Maus
Windows 95 Tastatur

Performer CL-166+
P166+ CPU, 1,6GB HD & 16MB EDO RAM
16MB RAM, 33 VHz 2MB 256MB
Positive Sound Karte, Maus
Windows 95 Tastatur

Performer Game Power
IBM/ATI 166.33 & CDR 16MB RAM
M. Mystique HMB + Diamond Monster
3D Soundkarte & HX CPU Set
Wingman Set + 3D Space + PC Lightgun

Pentium MMX Upgrade
CD Quick Easy Motherboard mit MMX-Unterstützung und HX CPU Set
(incl. Intel Pentium 200MHz dant auch für die volle MMX Performance nutzt)

Pentium MMX Upgrade
CD Quick Easy Motherboard mit MMX-Unterstützung und HX CPU Set
(incl. Intel Pentium 200MHz dant auch für die volle MMX Performance nutzt)

Diamond Monster 3D
3D Beschleunigerkarte mit 2MB
Windows Chipkarte Intel 3D Spiele und
3D Soundkarte und 3D Controller
+ Formel 1 von Psygnosis

So erreichen Sie uns:

Anschrift

Computer Verlag
Redaktion PC Games
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Anschrift des Abo-Service:

Computer Verlag
Abo-Service
Postfach
90327 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:

0911/2872-150
oder wählen Sie direkt:
0911/2872-160 (Abo-Service)
0911/2872-170 (Bestell-Service)
0911/2872-180 (Technik-Service)

Anschrift für Reklamationen:
Bitte verwenden Sie den Coupon im Bonusheft.

E-Mail: redaktion@pcgames.de
Fax: 0911/2872-200

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs:
Christian Müller, Christoph Holowaty

Leihende Redakteure: (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)
Oliver Menne, Thomas Borawski

Bildredaktion:

Richard Scholler

Textkorrektur: Margit Koch

Redaktion Deutschland:

Petra Maueröder, Rainer Rosshirt,
Harald Wagner, Florian Stangl

Redaktion USA:

Markus Krichel, Longmont, Colorado

Redaktionsassistent:

Michael Erwein, Jürgen Melzer

Layout: Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hofner, Simon Schmid, Oliver Schneider, Hans Ströbel

Titelgestaltung:

Simon Schmid

Titel:

Lucas Arts

Werbeleiterin:

Stefanie Geltenpoth

Produktionsleiter: Michael Schraut

Vertrieb:

Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Druck:

Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Abonnement:

PC Games kostet im Jahres-Abo mit CD-ROM DM 108,- und mit Vollversion DM 204,-

Manuskripte und Programme

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Anzeigenverkauf:

Computer Medienagentur GmbH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Telefax: 09 11/2872-240
Telefon: 09 11/2872-140

Anzeigenverkauf:

Thorsten Szameitat 09 11/2872-141
Wolfgang Menne 09 11/2872-144

Disposition:

Tanja Kaiser 09 11/2872-140

Computer Verlagsbüro Duisburg
Falkstraße 73-74, 47058 Duisburg

Telefax: 02 03/3 05 11-555
Telefon: 02 03/3 05 11-11

Anzeigenverkauf:

Thomas Kammer 02 03/3 05 11-551
Oliver Diemert 02 03/3 05 11-554
Thomas Dial 02 03/3 05 11-552

Disposition:

Gisela Borsch 02 03/3 05 11-553

verantwortlich für den Anzeigenteil:
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 9 vom 1.9.1996

Urheberrecht Text

Alle in PC Games veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, schriftlichen Genehmigung des Verlags.

Urheberrecht Coverdisk und CD-ROM

Alle auf der PC Games Coverdisk und CD-ROM veröffentlichten Programme sind urheberrechtlich geschützt. Kopieren oder gewerbliche Nutzung bedarf der vorherigen, schriftlichen Genehmigung des Verlags. Der Verlag übernimmt keinerlei Haftung für evtl. auftretende Kosten oder Schäden. Für den Inhalt der Programme sind die Autoren verantwortlich.

Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf CD-ROM oder Diskette enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlags dar, sondern sind Eigentum anderer Hersteller. Die Benutzung und Installation der Programme geschieht auf eigene Gefahr.

Einem Teil der Auflage liegen Beilagen des Computer Verlags, JE Computer und Norman Rentrop bei.

Hotlines

● Acclaim 02 11-53 23 32 22 24 Stunden am Tag http://www.acclaimnation.com	
● Activision 0 61 07-94 51 45 Mo-Fr 15 ^h -18 ^h http://www.activision.com	
● Art Department 02 34-9 32 05 50 Mo-Fr 15 ^h -18 ^h	
● Ascaron 0 52 41-96 69 33 Mo-Fr 14 ^h -17 ^h http://www.ascaron.com	
● Biffi 0 74 31-5 43 23 Mo-Fr 8 ^h -18 ^h	
● Blue Byte 02 08-4 50 88 88 Mo-Do 13 ^h -19 ^h , Fr 15 ^h -19 ^h http://www.bluebyte.de	
● BMG Interactive 01 80-530 45 25 Mo-Fr 10 ^h -17 ^h http://www.bmginteractive.de	
● Bomco 0 61 07-94 51 45 Mo-Fr 15 ^h -18 ^h http://www.bomco.de	
● Capstone 0 40-39 11 13 Mo-Do 15 ^h -18 ^h	
● Disney Interactive 0 69-66 56 85 55 Mo-Fr 11 ^h -19 ^h http://www.disney.com	
● Eidos Interactive 01 80-5 22 31 24 Mo-Fr 11 ^h -18 ^h , Sa-So 14 ^h -16 ^h http://www.eidos.de	
● Electronic Arts 0 24 08-94 05 55 Mo-Fr 10 ^h -12 ^h , 14 ^h -17 ^h http://www.ea.com	
● Funssoft 0 21 31-96 51 11 Mo, Mi, Fr 15 ^h -18 ^h http://www.funssoft-online.com	
● Greenwood Entertainment 02 34-9 32 05 55 Mo-Fr 15 ^h -18 ^h http://www.greenwood-entertainment.com	
● Ikarion Software 02 41-470 15 20 Mo-Fr 15 ^h -18 ^h http://www.ikarion.com	
● Infogrames 02 21-4 54 31 06 Mo-Fr 15 ^h -18 ^h http://www.infogrames.com	
● Interactive Magic 01 80-5 22 31 26 Mo-Fr 18 ^h -20 ^h , Sa-So 14 ^h -16 ^h http://www.imagicgames.de	
● Konami 02 21-61 23 52 Mo-Fr 17 ^h -20 ^h http://www.konami.com	
● Max Design 00 43-3 68 72 41 47 Mo-Fr 15 ^h -18 ^h	
● MicroProse 0 52 41-94 64 80 Mo, Mi 14 ^h -17 ^h http://www.microprose.com	
● Mindscape 02 08-89 92 41 24 Mo, Mi, Fr 15 ^h -18 ^h http://www.mindscape.com	
● Neigo 0 69-324 66 222 Mo-Fr 13 ^h -18 ^h	
● Neo 00 43-16 07 40 80 Mo-Fr 15 ^h -18 ^h http://www.info.co.at/neo	
● Nintendo 01 30-58 06 Mo-Fr 11 ^h -19 ^h http://www.nintendo.com	
● Philips Media 0 61 07-94 51 45 Mi, Fr 15 ^h -18 ^h http://www.philipsmedia.com	
● Psygnosis 0 69-66 54 34 00 Mo-Fr 9 ^h -19 ^h http://www.psygnosis.com	
● Ravensburger Interactive 07 51-86 19 44 Mo-Do 16 ^h -19 ^h http://www.ravensburger.de	
● Sega 0 40-2 27 09 61 Mo-Fr 10 ^h -18 ^h http://www.sega.com	
● Sierra Coktel Vision 0 61 03-99 40 40 Mo-Fr 9 ^h -19 ^h http://www.sierra.com	
● Soft Enterprises 0 66 92-46 42 Di, Do 18 ^h -20 ^h	
● Software 2000 0 52 41-98 60 10 Mo-Fr 11 ^h -13 ^h , 14 ^h -18 ^h http://www.software2000.de	
● Starbyte Software 02 34-58 04 94 Mo 16 ^h -18 ^h	
● Ubisoft 02 11-3 38 00 33 Mo-Fr 9 ^h -18 ^h http://www.ubisoft.com	
● Vicom New Media 01 30-82 01 15 Mo-Fr 9 ^h -17 ^h http://www.vicomnewmedia.com	
● Virgin 0 40-39 11 13 Mo-Do 14 ^h -18 ^h http://www.vie.com	
● Warner Interactive 0 40 27 85 53 06 Di, Mi, Do 15 ^h -18 ^h	

Diese Hotlines können Ihnen bei Problemen weiterhelfen. Sind Sie auf der Suche nach einem Patch oder Bugfix, so können Sie sich auch direkt im Internet umsehen. Meistens findet man hier das gewünschte File.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg & der Allensbacher Werbeanalyse (AWA)



Verkaufte Auflage IV. Quartal 1996 265.421 Exemplare



MULTIMEDIA



Soft

Computerspiele

http://www.multimedia-soft.de

Spielleaden & Online - Cafe

Viele MMSS-Läden mit lokalen Netzwerken oder Internet - Anschlüssen! Spielen in gemütlicher Atmosphäre, die neuesten Games testen oder Computerzeitschriften lesen, Einführung in Rollenspiele (Battletach, Warhammer, etc.), viele Brettspiele vorrätig. Besuchen Sie Ihren MultiMedia Soft Laden. Ständig Sonderangebote vorrätig.

Info ☐ Info ☐ Info

Geschäfts- und Franchise-Partner

Sie wollen sich selbstständig machen? Sie haben Interesse an Spielleasern? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MultiMedia Soft Laden mit oder ohne Online-Cafe. Fordern Sie schriftlich das Infoschreiben an:

MultiMedia Soft
52349 DÜREN Josef Schregel Str 50

MultiMedia Soft finden Sie in:

15890 EISENHUTENSTADT
Fürstenberger Str 39 ☎03364-72595
Netzwerk-Spielen im Laden

15234 FRANKFURT/ODER
August Bebel Str 15 ☎0335-4001888
Netzwerk-Spielen im Laden

NEU-NEU-NEU-NEU
33098 PADERBORN
Mainstr. 19 ☎051 5219 65 06

47441 MOERS
Neuer Wall 2-4 ☎02841-21704
Netzwerk-Spielen im Laden

48151 MÜNSTER
Weseler Straße 48 ☎051-524001

52349 DÜREN
Josef Schregel Str 50 ☎02421-28100
Netzwerk-Spielen im Laden, Internet, Kinder-Computerspiele, Install-Service

54290 TRIER
Pferdenmarkt 1 ☎0651-9940656
Computer-Spielen vor Ort

75172 PFORZHEIM
Zarenstrasse 11 ☎0731 17275
Computer-Spielen vor Ort

99084 ERFURT
Meinbergstraße 20 ☎0361-5621656

MultiMedia Soft BÜRO
ZENTRALER EINKAUF
52349 DÜREN Josef Schregel Str 50
☎ 02421-28100 FAX 281020

multimedia

Vertrieb für Unterhaltungselektronik GmbH
Brückstraße 42-44 · 44135 Dortmund

PC-CD-ROM

01061 19 The Last Resort	74,90	00698 F14 Stealth Defender	18,90	00671 Power Play Hockey	90,90
00813 32 Streets	74,90	00888 F15 B1 Strike Eagle	18,90	00677 PowerTrack	90,90
00830 3D Jammers	29,90	00893 F22 Lightning 2	74,90	00816 Play for Dream	29,90
00830 3D Jammers 2	29,90	00877 F24 Vigor	74,90	00817 Play for Dream 2	29,90
00846 404 Football	59,90	00887 F24 Vigor 95	74,90	00818 Print Master Classic V.1	49,90
01061 404 Football 95	59,90	00888 F3 Fighter Turbo	84,90	00819 Project Play Defender	29,90
01062 404 English 5.4 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00820 Project Play Defender 2	29,90
01062 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00821 Project Play Defender 3	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00822 Project Play Defender 4	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00823 Project Play Defender 5	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00824 Project Play Defender 6	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00825 Project Play Defender 7	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00826 Project Play Defender 8	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00827 Project Play Defender 9	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00828 Project Play Defender 10	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00829 Project Play Defender 11	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00830 Project Play Defender 12	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00831 Project Play Defender 13	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00832 Project Play Defender 14	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00833 Project Play Defender 15	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00834 Project Play Defender 16	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00835 Project Play Defender 17	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00836 Project Play Defender 18	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00837 Project Play Defender 19	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00838 Project Play Defender 20	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00839 Project Play Defender 21	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00840 Project Play Defender 22	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00841 Project Play Defender 23	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00842 Project Play Defender 24	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00843 Project Play Defender 25	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00844 Project Play Defender 26	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00845 Project Play Defender 27	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00846 Project Play Defender 28	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00847 Project Play Defender 29	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00848 Project Play Defender 30	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00849 Project Play Defender 31	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00850 Project Play Defender 32	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00851 Project Play Defender 33	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00852 Project Play Defender 34	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00853 Project Play Defender 35	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00854 Project Play Defender 36	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00855 Project Play Defender 37	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00856 Project Play Defender 38	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00857 Project Play Defender 39	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00858 Project Play Defender 40	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00859 Project Play Defender 41	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00860 Project Play Defender 42	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00861 Project Play Defender 43	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00862 Project Play Defender 44	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00863 Project Play Defender 45	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00864 Project Play Defender 46	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00865 Project Play Defender 47	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00866 Project Play Defender 48	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00867 Project Play Defender 49	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00868 Project Play Defender 50	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00869 Project Play Defender 51	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00870 Project Play Defender 52	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00871 Project Play Defender 53	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00872 Project Play Defender 54	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00873 Project Play Defender 55	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00874 Project Play Defender 56	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00875 Project Play Defender 57	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00876 Project Play Defender 58	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00877 Project Play Defender 59	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00878 Project Play Defender 60	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00879 Project Play Defender 61	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00880 Project Play Defender 62	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00881 Project Play Defender 63	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00882 Project Play Defender 64	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00883 Project Play Defender 65	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00884 Project Play Defender 66	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00885 Project Play Defender 67	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00886 Project Play Defender 68	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00887 Project Play Defender 69	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00888 Project Play Defender 70	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00889 Project Play Defender 71	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00890 Project Play Defender 72	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00891 Project Play Defender 73	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00892 Project Play Defender 74	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00893 Project Play Defender 75	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00894 Project Play Defender 76	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00895 Project Play Defender 77	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00896 Project Play Defender 78	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00897 Project Play Defender 79	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00898 Project Play Defender 80	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00899 Project Play Defender 81	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00900 Project Play Defender 82	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00901 Project Play Defender 83	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00902 Project Play Defender 84	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00903 Project Play Defender 85	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00904 Project Play Defender 86	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00905 Project Play Defender 87	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00906 Project Play Defender 88	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00907 Project Play Defender 89	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00908 Project Play Defender 90	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00909 Project Play Defender 91	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00910 Project Play Defender 92	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00911 Project Play Defender 93	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00912 Project Play Defender 94	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00913 Project Play Defender 95	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00914 Project Play Defender 96	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00915 Project Play Defender 97	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00916 Project Play Defender 98	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00917 Project Play Defender 99	29,90
00893 404 English 7-8 Klasse	74,90	00893 F3 Fighter Turbo	84,90	00918 Project Play Defender 100	29,90

Ihr Großhändler für Spiele + Zubehör

PC-CD-ROM + SOFT PSX + NINTENDO 64

Bitte nur Händleranfragen!

Groß-Einkauf
Computerspiele + Zubehör
Passauer Straße 13
D-94133 Röhnbach
Tel. 0 85 82 / 96 05 - 0
Fax 0 85 82 / 96 05 - 99

Ladungen können variieren! Versandkosten: 10,- DM. Fettgedruckt: Bei Angezählung noch nicht lieferbar. Internet: <http://www.dynat.de>

4.4.2	Virgin	Utopia	July 97	Demon Driver	Philips Media/Hotky Studios	Rennspiel	3. Quartal 97
688 Hunter Killer	Origen	U-Boat-Simulation	June 97	Demonworld	Illusion	Strategie	July 97
Absentee auf der LEGO-Insel	SSI	Adventure	September 97	Dominion	7th Level	Edtzeit-Strategie	June 97
Acta Golf	Gratlin interactive	Sportspiel	2. Quartal 97	Dungeon Keeper	Bullfrog	Action/Strategie	July 97
Acta Tennis	Gratlin interactive	Sportspiel	2. Quartal 97	European Air War	MicroProse	Flugsimulation	2. Quartal 97
AD&D: Descent to Undermountain	Interplay	Action-Rollenspiel	August 97	Evidence	BIG Interactive	Adventure	June 97
AD&D: Dragon Dice	Interplay	Rollenspiel	3. Quartal 97	Extreme Assault	Blue Byte	Action-Flugsimulation	Maï 97
Adidas Power Soccer	Papyrus	Sportspiel	2. Quartal 97	F1 Manager Professional	Software 2000	Wirtschaftssimulation	July 97
Agent Armstrong	King of the Jungle	3D Action	September 97	Falcon 4.0	MicroProse	Flugsimulation	2. Quartal 97
Agents of Justice	MicroProse	Strategie	3. Quartal 97	FIFA Soccer Manager	EA Sports	Wirtschaftssimulation	June 97
Al Capone	Magic Bytes	Strategie/WSM	3. Quartal 97	Fimbol A4.0 (= The Race)	GT Interactive/Terrabola	Rennspiel	1. Quartal 97
Alexander der Große	Adventure Magic	Strategie	Maï 97	Flight Unlimited 2	Looking Glass	Flugsimulation	August 97
Amstrad 2	Navalogue	Wirtschaftssimulation	July 97	Flight Unlimited 2	Adventure Soft	Adventure	August 97
Amstrad Fiat 2.0	Navalogue	Adventure	June 97	Flugplatz-Manager	21st Century	Wirtschaftssimulation	2. Quartal 97
Atlanta	Cryo	Adventure	June 97	Formel 1	Papyrus	Rennspiel	Maï 97
Bagnon's Fluch 2	Revolution Software	Adventure	3. Quartal 97	Formel 1 (Direct 3D)	Papyrus	Rennspiel	Maï 97
Battlefront: MechCommander	Broderbund	Action	3. Quartal 97	Formel 1 (Direct 3D)	Papyrus	Rennspiel	Maï 97
Battlefront in Antaria	Sierra	Rollenspiel/Strategie	June 97	Formula Karts	Sega	Rennspiel	June 97
Berlin'42	Sierra	Rollenspiel	June 97	G.U.R.P.S. Fallout	Interplay	Rollenspiel	2. Quartal 97
Black Winner	Virgin/Westwood Studios	Adventure	3. Quartal 97	G-Police	Papyrus	Action	3. Quartal 97
Black Chamber	3D Realms	Adventure	July 97	Grand Prix Legends	Siem/Pygus	Rennsimulation	4. Quartal 97
Bombardier	3D Realms	3D Action	2. Quartal 97	Great Quarts 3	Blue Byte	Sportspiel	3. Quartal 97
Bonanza	Acclaim	Adventure	June 97	Hardcore Golf	Papyrus	Rennspiel	June 97
British Open	Acclaim	Adventure	June 97	Hardcore Golf	Gratlin interactive	Flugsimulation	Maï 97
Sugi Too	Looking Glass	Sports/Golf	2. Quartal 97	Harvard	Gratlin interactive	Wirtschaftssimulation	July 97
Carnageddon	Sega	Jump/Run	Maï 97	Harvard	Gratlin interactive	Wirtschaftssimulation	July 97
Carnageddon	SCI	Rennspiel	June 97	Hatfield Wins	Illusion	Jump/Run	2. Quartal 97
Crusiers	Crabtree Source	Strategie/WSM	2. Quartal 97	Heart Of Darkness	Virgin/Amazing Studios	3D Action	August 97
Civilization 3	MicroProse	Strategie	4. Quartal 97	Hewan 2	Interactive Magic	Flugsimulation	3. Quartal 97
Crazy Taxi	Pygus	Sci-Fi Action	3. Quartal 97	IF22 ASE	Interactive Magic	Paras Simulation	Maï 97
Command & Conquer 3: Tiberium Sun	Virgin/Westwood Studios	Flugsimulation	1. Quartal 98	Impulsion	SSI	Strategie/WSM	September 97
Commander	Acclaim/Prose	Edtzeit-Strategie	4. Quartal 97	Independence Day	Six Interactive	Action	June 97
Conquest Earth	Edtzeit-Strategie	Strategie	August 97	Interstate 76	GT Interactive	3D-Action/Rollenspiel	Maï 97
Construtor	Acclaim	Adventure	3. Quartal 97	Into the Shadows	Pygus Interactive	Adventure	June 97
Curse of Monkey Island (M)	LucasArts	Adventure	June 97	Island of Dr. Morozu	Papyrus	Action-Adventure	3. Quartal 97
Dark Colony	Gameloft	Edtzeit-Strategie	June 97	Jedi Knight	LucasArts	3D-Action	3. Quartal 97
Dark Earth	Midnight	Action-Adventure	2. Quartal 97	King's Quest 8: The Mask of Eternity	Sierra	Adventure	2. Quartal 97
Dark Reign	Activision	Edtzeit-Strategie	August 97	lands of Lore 2: Götterdämmerung	Virgin/Westwood Studios	Rollenspiel	September 97
Deadlock 2	Accolade	Strategie	4. Quartal 97				

„Nicht ohne unsere Leser“ – so lautet das Credo der PC Games Redaktion. Wir wissen aus Ihren Zeitschriften, daß unser „Coming Soon“ für viele zu einer liebgewonnenen Rubrik avanciert ist. Dennoch sind wir natürlich für alle Vorschläge

Game It!

PRÄSENTIERT

GAME HITS

offen, wie wir diese monatlich aktualisierte Aufstellung aller wichtigen PC-Titel der kommenden Monate noch übersichtlicher und informativer gestalten können. Die Adresse finden Sie wie immer im Impressum jeder PC Games-Ausgabe.

Jaque of Pan	Pygus	Arzade Action	4. Quartal 97	Star Trek: Star Trek Academy	Interplay	Sci-Fi Action	July 97
Little Big Adventure 2	Adeline	Geschichtssimulation	July 97	StarCraft	Bizzard	Edtzeit-Strategie	3. Quartal 97
Mech Commander	MicroProse	Edtzeit-Strategie	3. Quartal 97	Strike Force	Acclaim	Strategie	August 97
MicroMachines 3	Codemasters	Rennspiel	3. Quartal 97	Swing	Sierra	Flugsimulation	2. Quartal 97
Millennium Four: The Right	3D Games	October 97		Terracade	Edtzeit Interactive	Geschichtssimulation	June 97
Mojo Racer	Electronic Arts	Rennspiel	Maï 97	Test Drive Off-Road	Accolade	Sci-Fi Action	Maï 97
Myth 2: Raven	Broderbund	Adventure	September 97	The Dark Project	Looking Glass	Rennspiel	November 97
NHL Breakaway Hockey	Acclaim	Sportspiel	August 97	The Elder Scrolls: Redguard	Bethesda Softworks	Rennspiel	November 97
Outpost 2	Sierra	Action	October 97	The Fall	Pygus	Adventure	2. Quartal 97
Outpost: General	SSI	Strategie	September 97	The Last Express	Massi	Strategie	2. Quartal 97
Panicum	Crysal Dynamics	Jump/Run	Maï 97	The Streets of Sin City	Fox Interactive	Adventure	September 97
Potter 97	SSI	Strategie	November 97	The X-Files	GT Interactive	3D-Action	Maï 97
THQ	Electronic Arts	Action-Adventure	3. Quartal 97	Titanic	Bonico	Adventure	September 97
Perfect Weapon	Codemasters	Sportspiel	June 97	Tomb Raider 2	CD-ROM Design	3D-Action	November 97
Pete Sampras Extreme Tennis	Electronic Arts	Strategie	4. Quartal 97	Turk 1.5	Acclaim	Action	4. Quartal 97
Populous 3	Philips Media/Crabtree Source	3D-Action	3. Quartal 97	UEFA Champions League 1996/97	Philips Media	Sportspiel	Maï 97
Q.A.D.	Sierra	Adventure	3. Quartal 97	Ultima 9	Origin	Rollenspiel	3. Quartal 97
Quest for Glory 5: Dragonfire	Ubi Soft	Jump/Run	2. Quartal 97	Ultima Online	Origin	Rollenspiel	2. Quartal 97
Rayman 2	LucasArts	Flugsimulation	August 97	Vale	MicroProse	Rennspiel	2. Quartal 97
Rebellion	Sierra	Adventure	June 97	Virtual On	Sega	Arzade Action	June 97
Red Baron 2	Acclaim/Interplay	3D-Action	June 97	Woody Kid	Interplay	Adventure	July 97
Redneck Rampage	Gratlin interactive	Arzade Action	Maï 97	War Inc.	Interactive Magic	Edtzeit-Strategie	3. Quartal 97
Resident Evil	Virgin	3D-Action/Adventure	2. Quartal 97	Warheads	Broderbund	Strategie	3. Quartal 97
Return to Grandeur	7th Level	Rollenspiel	3. Quartal 97	WarCraft: Adventure	Bizzard	Adventure	3. Quartal 97
Rivermich	Cryo	Adventure	3. Quartal 97	WarCraft: Adventure	Broderbund	Strategie	July 97
Sandworman	Gratlin interactive	Edtzeit-Strategie	3. Quartal 97	Watership 10	Acclaim	Edtzeit-Strategie	3. Quartal 97
Sea Wars	Sierra	Flugsimulation	2. Quartal 97	Wipeout 2097	Pygus	Adventure	Maï 97
Sensless Wars of Soccer 2000	GT Interactive	Edtzeit-Strategie	September 97	World Cup Football	Sierra/Catal Vision	Flugsimulation	3. Quartal 97
Siege (Armenite)	Konami	Flugsimulation	June 97	World Wide Soccer	Ubi Soft	Sportspiel	Maï 97
Siege Pro Pilot	Sierra	Adventure	2. Quartal 97	X-Car	Virgin/Bethesda Softworks	Rennspiel	June 97
Simon the Sorcerer 3	Electronic Arts	Flugsimulation	2. Quartal 97	X-Com: The Apocalypse	MicroProse	Strategie/Action	2. Quartal 97
Sober Snake	Pygus	Rennspiel	Maï 97	X-Wing vs. TIE Fighter	LucasArts	Action	June 97
Speedway	Sierra	Adventure	Maï 97	Yoda Stories	LucasArts	Geschichtssimulation	Maï 97
Stadt der Verlorenen Seelen	MicroProse	Adventure	Maï 97	You don't know Jack	BIG Interactive	Quiz	4. Quartal 97
Star Trek: Generations	Interplay	Adventure	4. Quartal 97	Zenith	Pygus	Adventure	3. Quartal 97

UEFA Champions League

Gekickt eingeschädelt

UEFA Champions League stößt auf Anhub in die Referenzklasse vor. Eine neue 3D-Engine, clevere Computergegner und die starke Champions League-Lizenz lassen den Thron von Fußballkönig FIFA 97 mächtig wackeln. Endlich gibt es neben toller Spielbarkeit einen vernünftigen Liga-Modus und Fotos unserer Fußballhelden.

Auch wer kein Fan von Borussia Dortmund ist, muß den schwarz-gelben Mannern um Ottmar Hitzfeld einfach die Daumen in der Champions League drücken. Ob die Borussen den Pokal holen oder nicht, wird sich erst noch zeigen. Sie haben auf jeden Fall schon vorher die Chance, die begehrte Trophäe nach Deutschland zu holen, denn Krisalis bastelte mit UEFA

Champions League an einer ausgefeilten Simulation dieses europäischen Wettbewerbs und rüttelt damit kräftig am

Spitzenplatz des bislang wenig angefochtenen FIFA 97. Dabei setzen die Engländer unter anderem auf die Tugenden der kanadischen FIFA-Designer und verbinden das Ergebnis mit der UEFA-Lizenz, die eine ganze Reihe Vorteile gegenüber dem EA-Sports-Konkurrenten hat. Zwar war die Entwicklung von UEFA Champions League nicht immer einfach, da die UEFA ihre Lizenz wie einen Augapfel hütet und bei jeder Kleinigkeit Mitspracherecht hatte. Was für die Programmierer lästig war, entpuppte sich für den Spieler als Vorteil: Da jedes Bild, jedes Logo und sogar die Spielgrafik von der UEFA quasi vorgeschrieben wurden, ist UEFA Champions League deutlich authentischer als FIFA 97. Sogar das Design



Freistöße so nahe an der Strafraumgrenze sind extrem gefährlich, da Sie die Bälle anschneiden und so ins Tor zirkeln dürfen.

der einzelnen Stadien wie das des AC Milan oder das Westfalenstadion in Dortmund sind für Fußballfans sofort zu erkennen. Auch die Bandenwerbung stimmt bis auf den letzten Schriftzug mit der Realität überein, was der gesamten Atmosphäre enorm zuträglich ist.

Erst Europa, dann der Rest der Welt

Bevor Sie das erste Spiel starten, ist ein Blick ins Optionsmenü fällig, um Kleinigkeiten wie die Gütmütigkeit des Schiedsrichters bei Fouls oder die Komplexität der Grafik einzustellen. Entscheidend für Ihren Erfolg im Turnier kann auch die Einstellung des Effekts nach einem Schuß sein. UEFA Champions League bietet hier gleich drei Möglichkeiten an, die von ausschließlich geraden Schüssen bis zu extrem angeschnittenen Bällen reichen, mit denen sich so mancher Torhüter oder die gesamte gegnerische Abwehr locker ausstricken lassen. Im Optionsmenü läßt sich auch schon mal vorab der Lieblings-Kamerawinkel fürs Spiel festlegen, wobei Sie das auch nachträglich ändern dürfen. Sind alle Einstellungen getroffen, wählen Sie zwischen drei Spielmodi. Um sich an die Steuerung von UEFA Champions League zu gewöhnen, empfiehlt sich dem Nachwuchs-Möller ein Einzelmatch gegen eines der anderen Teams, die in der Champions League mitspielen, oder gegen eine der vielen Nationalmannschaften aus der ganzen Welt. Die Wahl ist denkbar einfach: Ein Klick auf die Europakarte, und Sie sehen die Kontrahenten aus der Champions League, die Weltkarte eröffnet logischerweise ein Menü für die Nationalteams. Mit wenigen Mausklicks ist somit das erste Match gewählt, und Sie dürfen



Trotz des verzweifelten Hechtsprungs des Torhüters kann Rapid Wien diesen Freistoß verwandeln.

sich Gedanken über die Art der Steuerung machen. Mit einem digitalen Gamepad geht das natürlich am besten, wobei sich auch das Keyboard als durchaus taugliche Alternative erweist. Maximal vier Spieler dürfen gleichzeitig um das Leder rangeln, wobei zwei Joysticks und zwei Tastaturbelegungen zur Verfügung stehen. Ob Sie zu viert gegen den Computer oder zu dritt gegen einen menschlichen Kostadinov-Verschnitt kicken wollen, bleibt Ihnen überlassen. Die nächste Hürde vor dem Anpfiff ist der Bildschirm mit der takti-

schon Aufstellung. Hier sehen Sie sehr übersichtlich Ihren Mannschaftskader aufgelistet und editieren diesen bequem mit der Maus. Ein Klick auf einen Spieler zaubert ein neues Fenster auf den Monitor, in dem Sie die Stärken und Schwächen des Spielers aufgelistet sehen. Diese Werte wurden von einer unabhängigen Agentur in Zusammenarbeit mit der UEFA zusammengestellt und entsprechen eigentlich immer der Realität. Im Gegensatz zu vielen anderen Fußballspielen sollten Sie diesen Werten größte Aufmerksamkeit widmen,

Taktik

Das wichtigste an Sportspielen ist die Künstliche Intelligenz der computergesteuerten Mitspieler. Viele Hersteller verwenden einfache Schemata, auf denen das Verhalten der Spieler beruht. Wenn diese aber flexibel auf Ihre und gegnerische Aktionen reagieren sollen, wird die Sache wesentlich komplizierter. Krisalis benutzt dafür neben der eigentlichen KI das sogenannte Tacti-Grid-System, bei dem Sie Ihre Spieler auf einem Gitterfeld platzieren. Sie können sich dann darauf verlassen, daß der betreffende Ballartist dort auch solange auf den Ball wartet, bis er entweder in der Abwehr ausheulen oder einen Paß erlauben muß bzw. von Ihnen übernommen wird. Das ermöglicht das Ausübnen neuer Spielzüge, die allerdings spätestens dann überdacht werden müssen, wenn der Gegner Ihnen auf die Schliche gekommen ist und beispielsweise Ihrem Stürmer konsequente Manndeckung verordnet. Das Spiel läßt sich jederzeit unterbrechen, um bis zu drei Auswechslungen vorzunehmen. Damit sollte mit ein wenig Übung auch der härteste Gegner zu schlagen sein.



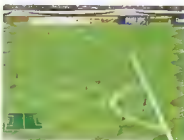
Wie schnell der aufmerksame Schiedsrichter mit roten oder gelben Karten zur Hand ist, läßt sich vor dem Spiel in drei Stufen einstellen.



Je nach Rechnerleistung wird auf den Anzeigetafeln das aktuelle Spielgeschehen eingeblendet. Sollte das Spiel auf Ihrem Rechner ruckeln, hilft das Runterschalten der Detaildichte oder der flotte VGA-Modus.



Spannende Torszenen sind bei UEFA Champions League an der Tagesordnung. Erfreulicherweise agieren die Torhüter sehr geschickt. (3DFX)



Der zuschaltbare Radarschirm hilft, die Übersicht zu bewahren, wenn Sie eine nahe Kameraeinstellung gewählt haben. (3DFX)

denn deren Auswirkungen im Spiel sind enorm. UEFA Champions League bietet eine ganze Reihe bekannter Aufstellungen wie 3-3-4 oder 2-3-5, die Sie aber nach Lust und Laune umstellen dürfen. Nach einem weiteren Klick sehen Sie die Aufstellung des Gegners und können so ganz einfach auf die Tricks des gegnerischen Trainers reagieren. Enorm hilfreich ist das mit einem Gitternetz überzogene Spielfeld, auf dem Sie die einzelnen Kicker nochmals nach Ihrem Gusto umgruppieren dürfen, um die

Mannschaft auf Ihre persönliche Spielweise abzustimmen. So viele Freiheiten boten bislang nur Fußball-Manager, was die Komplexität erheblich erhöht. Steht die Wunschelf samt Auswechselspielern endlich fest, dürfen Sie auf den Platz.

3D-Grafik für alle

Die Kicker sind aus Polygonen aufgebaut und mit Texturen verziert; Gouraud-Shading sorgt für weiche Ecken und Kanten. Die Bewegungen der

Männchen sind dank Motion Capturing relativ flüssig und weich, die Aktionen wirken sehr realistisch. Angefangen vom Hackentrick über Dribblings bis hin zu Flugkopfbällen und Fallrückzügen haben die Pixel-Mannchen das gesamte Repertoire gestandener Rasenretter intus. Die Kameraperspektiven zeigen das Geschehen wahlweise seitlich oder von vorne, wobei auch eine Sicht aus der Vogelperspektive möglich ist, welche die Kicker aber zu Ameisen degradiert. Sehr angenehm ist die Option, den

Blickwinkel stufenlos zu verändern und das Geschehen aus einer überhöhten seitlichen Sicht zu zeigen, was sich beim Test als am angenehmsten erwies. Die Auflösung lässt sich je nach Rechner von VGA über 640x400 Pixel bis hin zu 640x480 Bildpunkten variieren und unterstützt außerdem die speziellen Fähigkeiten der Matrox Mystique und des 3DFX-Chips. Gerade durch die gefilterten Texturen der 3DFX-Version wirkt die Grafik noch einen Zacken schöner und flüssiger als ohne 3D-Be-



In diesem Menü planen Sie die Mannschaftsaufstellung und können sogar die Position jedes einzelnen Spielers bestimmen.

Der Vergleich

Nicht riesig, sondern fein sind die Unterschiede zwischen dem Altmeister FIFA 97 und dem Herausforderer UEFA Champions League. Damit Sie sich einen Überblick verschaffen können, haben wir die wichtigsten Features einander gegenübergestellt. So können Sie selbst entscheiden, welches der beiden Spiele für Sie das richtige ist.

Features	FIFA 97	UEFA Champions League
Multiplayer	8 an einem PC	4 an einem PC
Gravis Grip	ja	nein
Netzwerk	ja	nein
max: Buttons	6	2
Grafik	640x480	320x200 - 640x480
3D-Support	-	Matrox Mystique, 3DFX
Teams	257	64
Team-Editor	nein	ja
Spielkommentar	ja	nein



Viele Details wie die originalgetreue Bandenwerbung und die realistischen Bewegungen erfreuen das Fußballerherz.

schleuniger. Dann stimmt sogar der Schattenwurf mit dem aktuellen Standpunkt der Sonne überein, was aber erst bei längeren Spielen auffällt.

Paß, Schuß, Tor

Gleich nach dem Anpfiff fällt dem Fußball-Experten das Fehlen eines Spielkommentars auf. Hier plappert kein abgehalfterter Ex-Trainer mit einem gestandenen Fernseh-Reporter um die Wette. Positiv stimmt die Geräuschkulisse des gutgefüllten Stadions, wenn die Fans ihre Schlachtengesänge anstimmen oder nach einem knapp verfehlten Torschuß entsetzt aufstöhnen. Spielerisch fällt auf, daß UEFA Champions League über eine durchaus eigene Art der Spieler-

steuerung verfügt. Mit nur zwei Knöpfen wird gepaßt, geschossen und der Gegner attackiert. Pässe werden je nach Dauer des Tastendrucks kürzer oder weiter geschlagen, gleiches gilt für die Schüsse. Gut gelungen ist die Intelligenz der Mitspieler, die einem Paß auch mal nach- oder entgegenlaufen, falls Sie nicht gut genug gezielt haben. Dadurch läßt sich die gegnerische Abwehr schön mit einem Paß in den freien Raum austricksen, wobei ein zuschaltbarer Radarschirm hilft, die Übersicht zu bewahren. Feinheiten wie Dribblings oder Hackentricks zaubern Ihre Spieler übrigens automatisch mit Hilfe des Computers auf den Rasen, was manchmal unerwünscht sein kann.

Statement



FIFA oder UEFA? Die Frage ist nicht leicht zu beantworten, da beide Spiele sehr ähnlich sind, im Detail aber keine Unterschiede aufweisen. UEFA Champions League ist zweifellos schöner design und dank der UEFA-Mitwirkung authentischer. FIFA besitzt dagegen die schönere Spielgrafik, was wiederum UEFA Champions League dank der 3DFX-Unterstützung wehrt. Ob der Spielkommentar ein Pluspunkt von FIFA 97 ist oder nicht, muß ohnehin jeder selbst entscheiden. Gravierender sind die Unterschiede bei Steuerung und Künstlicher Intelligenz. Einsteiger kommen sicher mit UEFA Champions League schneller klar und freuen sich darüber, daß der Computer ihnen viele Manöver abnimmt. Profis stoßen dagegen schnell an die Grenzen und wünschen sich, selbst darüber zu entscheiden, wann ein Fallrückzieher sinnvoll ist und wann nicht. Oft kann man bei UEFA Champions League nämlich den Gegner nicht vernünftig attackieren, weil der Computer sich vorschnell einmischt. Das Laufverhalten der Mitspieler und deren individuelle Stärken sind erstklassig, was dem Krisalis-Produkt mehr Tiefgang verleiht. Auch die Leistungen der Torhüter schlagen den EA-Sports-Konkurrenten. Unterm Strich bleibt ein gerechtes Unentschieden, da beide Simulationen ihre Stärken und Schwächen haben.

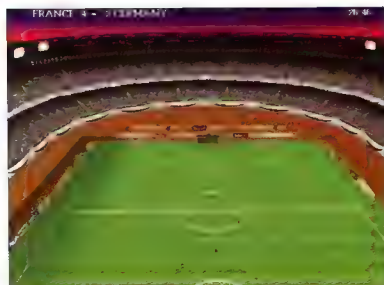
Während des Spiels fällt sehr stark die Gewichtung der einzelnen Spieler auf. Einen Alleingang mit Andy Möller dürfen Sie getrost abhaken, dafür ist der Junge bei Freistößen vor dem Tor eine Wucht, da er die Bälle extrem gefährlich anschneiden kann. Leider läßt sich nicht auswählen, welcher Ihrer Mannen Freistöße oder Ecken tritt.

Liga oder Pokalspiel?

Neben den Einzelspielen haben vor allem die Matches in der Liga oder um den UEFA-Cup ihren Reiz, da Sie hier auch mal ein Spiel verpassen

dürfen, ohne gleich die Chance auf den Sieg zu verlieren. Die Liga umfaßt wahlweise 4, 8, 16 oder 32 Teams und läßt sich per Zufallsgenerator oder nach Ihrem Gutdünken zusammenstellen, wenn Sie beispielsweise die aktuelle Champions League nachspielen wollen. Natürlich läßt sich der Spielstand nach jedem Match speichern, so daß Sie auch ein wenig schummeln dürfen, falls ein Spiel nicht nach Ihrem Geschmack ausging. Zusätzlich steht ein guter Editor zur Verfügung, mit dem Sie neue Spieler und Teams kreieren dürfen.

Florian Stangl ■



Aus dieser Perspektive ist gut zu erkennen, daß sich die Designer viel Mühe bei der Nachbildung der Stadien gegeben haben. (3DFX)

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	4
SVGA	ModemLink	0
DOS	Netzwerk	0
WIN 95	Internet	0
Cyrix	GeneralMidi	0
AMD	Audio	0
REQUIRED		
Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
RECOMMENDED		
Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
3D-SUPPORT		
3DFX, Matrox Mystique		

RANKING

Fußballspiel	
Grafik	87%
Sound	84%
Handling	88%
Spielspaß	88%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Krisalis
Preis	ca. DM 80,-
Release	Mai '97

Alarmstufe Rot - Mission-CD: Gegenangriff

Feuerwerk!

So verlockend die Ankündigungen vieler Hersteller auch klingen - bis jetzt hat noch keiner ein Echtzeit-Strategie-spiel geschaffen, das in der Gunst der Spieler nur annähernd so hoch stieg wie **Command & Conquer**. Kein Wunder also, daß die Westwood Studios ihre über 1,5 Millionen Kunden fleißig bei der Stange halten: Gerade einen Monat nach dem Relaunch von **C&C 1** in der „Gold-Edition“ steht jetzt schon die Zusatz-CD für Alarmstufe Rot in den Läden.

Westwoods Produktbeschreibung für das 35 Mark teure Zusatzpack klingt verlockend: 16 neue Missionen aus der Feder der Spieledesigner, mehrere neue Einheiten, ein original Alarmstufe Rot-Theme-Pack für Windows 95 und fast 100 neue Multiplayer-Karten. Als besonderer Bonus liegt darüber hinaus auch ein Mousepad im schmucken C&C-Design bei. Das heißt - nur, wenn man nicht gerade einer der Käufer der ersten Stunde war, die das Pech hatten, ein Exemplar der falsch verpackten Teilaufgabe ohne das versprochene Pad zu erwischen. Doch

auch diese Kunden will Virgin nicht verprellen und liefert ihnen nach Eingang der Registrierkarte schnellstmöglich das begehrte Kleinod nach. Anscheinend war dem deutschen Vertriebspartner bis zum Verkaufsstart Ende März selbst nicht ganz klar, welche Features der „Gegenangriff“ nun im einzelnen beinhalten wird. Von drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden war in einer Pressemitteilung die Rede - und davon, daß sich die Erztransporter von nun an selbst verteidigen könnten. Unser Test ergab, daß nur ein Teil dieser Vorhaben tatsächlich verwirklicht wurde. Die 16

Single-Player-Missionen, die sich fifty-fifty auf Alliierten- und Sowjet-Seite verteilen, präsentieren sich nach der Installation zunächst einmal als zusätzlicher Menüpunkt („Neue Einsätze“) im Alarmstufe Rot-Hauptmenü. Wie von der ersten Mission-CD (zu C&C 1) bereits gewohnt, läßt sich jeder Auftrag wieder einzeln anwählen.

Die besten Missionen aller Zeiten

In Anbetracht des hohen Schwierigkeitsgrades, mit dem der „Ausnahmestandard“ vor knapp einem Jahr aufwartete, machte diese Option auch durchaus Sinn: Wer partout nicht weiterkam, konnte einzelne Missionen einfach überspringen. Dank der eher gemäßigten Schwierigkeit im „Gegenangriff“ wäre dies nun eigentlich nicht mehr notwendig gewesen. Wegen der fortlaufenden Story, die sich jeweils von der ersten bis zur achten Mission durch-

zieht, wird der Spieler ohnehin bestrebt sein, alle Aufträge schön brav der Reihe nach zu erledigen. Waren die mitgelieferten Aufträge bei Alarmstufe Rot schon bemerkenswert ausgetüftelt, so wird ihr Design durch die Qualität der neuen Missionen noch einmal übertraffen: Eine starke Basis zu errichten ist dabei oft nur ein Teilziel.



Die mobilen Tesla-Spulen (rechts oben im Bild) sind im Verband eine echte Bedrohung. Allerdings halten sie nur wenigen Treffern stand.

Killerameisen

Wer sich über das seltsame Punkt- und Strichmuster auf der letzten Seite der Anleitung wundert, sollte einfach einmal ein Morse-Alphabet zur Hand nehmen und alle versteckten Buchstaben aneinanderreihen. Der Satz „Halten Sie die linke SHIFT-Taste gedrückt und klicken Sie auf den linken Lautsprecher“ (im Hauptmenü) verrät Ihnen den Zugang zu vier ultraharten Bonusmissionen.

Unter dem Titel „Das Ding aus der Wüste“ dürfen Sie dabei eine kleine Basis gegen wahre Horden von mutierten Killerameisen verteidigen.





Manchmal wird es zeitkritisch: Im Wettlauf mit der Uhr muß der Spieler eine stark angeschlagene Basis einige Minuten lang „halten“.



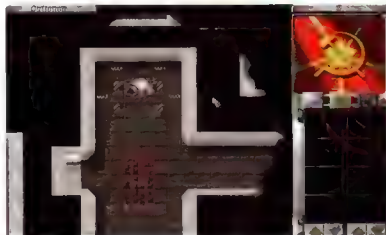
Während die „bösen“ Sowjets oft genug versuchen, Dörfer in Schutt und Asche zu legen, sind die Alliierten stets um deren Schutz bemüht.

Meistens gilt es, andere Primärziele zu erfüllen, wie etwa das Abfangen eines feindlichen Atomwaffen-Konvois, das Schützen eines bedrohten Dorfes oder das Befreien eines V.I.P. aus den Fängen des Feindes. In manchen Fällen ist auch eine Stoppuhr Teil der Konstellation - beispielsweise dann, wenn eine angeschlagene Basis für eine bestimmte Zeitspanne „gehalten“ werden muß. Von den modifizierten Einheiten, die Westwood versprochen hat, merkt man leider nicht viel: Lediglich eine fahrbare Tesla-Spule und ein schwerer Panzer (die sich beide mit Elektrobolzen ihrer Stahlhaut wehren) fallen aus dem Rahmen der Grundversion. Wer die Sowjet-Seite spielt, wird sich außerdem über einen neuen Einzelkämpfer namens Volkov freuen, der seiner kapitalistischen Kollegin Tanja

aufgrund der starken Bewaffnung und Panzerung haushoch überlegen ist.

Eine total verrückte Truppe

Durch einen kleinen Trick in der Hintergrundstory werden weitere neue Einheiten zumindest „vorgetäuscht“. Verursacher ist eine außer Kontrolle geratene Chronosphäre in einer der späteren Sowjet-Missionen, die manche Maschinen plötzlich verrückt spielen läßt: Beispielsweise verschießen V2-Raketenerwerfer plötzlich Atomraketen, während Mammut-Panzer sich wie Flammenwerfer gebärden. Nach einer kurzen Umgewöhnungsphase kommt man aber auch damit relativ gut zurecht. Hinsichtlich der Spiel-KI ist alles beim alten geblieben. Vor allem das undurchsichtige Verhalten der Erztransporter, die jetzt scheinbar noch häufiger



Die Mission im Inneren eines Gebäudes verlangt eine völlig andere Spielweise. Oft müssen Schalter umgelegt und Abwehranlagen ausgetrickst werden.

als früher ihre Warteschleifen um die Erzfabriken drehen, nervt nach wie vor. Die neue Fähigkeit der Transporter, sich selbstständig zu verteidigen, war offensichtlich auch nur ein Gerücht. Genauso erging es auch den drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden, die im Spiel nirgendwo zu finden sind. Trotz dieser fehlenden

Features läßt sich Gegenangriff alles in allem als echtes Sonderangebot bezeichnen. Neben dem eingangs erwähnten C&C-Mousepad und den rund hundert neuen Multiplayerkarten verdient vor allem der Soundtrack mit seinen acht neuen, genialen Musikstücken ein dickes Lob.

Thomas Borovskis ■

Statement

Das Werbefernsehen könnte es nicht besser formulieren: Für rund 35 Mark erfüllt sich der Besitzer von Alarmstufe Rot gleich drei Wünsche auf einmal: das Programm-Update auf Version 1.07, eine Reihe exzellent designter Missionen sowie jede Menge Zubehör. Zum Glück hat Westwood den Schwierigkeitsgrad nicht mehr ganz so hoch bemessen wie einst im „Ausnahmezustand“, der wirklich nur den Profis vorbehalten war. Trotz kleinerer Schönheitsfehler, wie etwa dem seltsamen Verhalten der Erztransporter, das mir sogar in der Grundversion noch etwas plausibler vorkam, kann ich jedem C&C-Fan den Kauf der Mission-CD nur ausdrücklich ans Herz legen.



SPECS & TECS	
VGA Single-PC	1
SVGA ModemLink	2
DDS Netzwerk	3
WIN 95 Internet	2
CD-ROM GeneralMedia	3
AMD Audio	3
REQUIRED	
Pentium 75, 8MB RAM	
Doublespeed-CD-ROM	
RECOMMENDED	
Pentium 120, 16 MB RAM	
Doublespeed-CD-ROM	
3D-SUPPORT	
keine 3D-Unterstützung	

RANKING	
Mission-CD	
Grafik	92%
Sound	94%
Handling	93%
Spielspaß	90%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Westwood
Preis	ca. DM 34,95
Release	März 97

Imperium Galactica

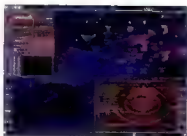
Captain Future

Kolonie-Manager – das klingt nicht sehr viel spannender als "Droiden-Klempner auf Tatooine". Glücklicherweise befindet sich diese Kolonie in einem frisch erschlossenen Winkel des Universums, in dem vorzugsweise Aliens und Piraten zu Hause sind.

Ein üppiges Einheiten- und Gebäude-Sortiment, isometrische Planeten-Ansichten inklusive Tag- und Nacht-Zyklen, hochdramatische Welt-raumkämpfe, Bodeneinsätze in C&C-Echtzeit und jede Menge Info-Screens – die intergalaktische Berufsberatung hatte nicht zuviel versprochen. Als frisch rekrutierter Lieutenant dürfen Sie jedoch erstmal nur Siedlungen ausbauen, Promis eskortieren und aufmüpfige Quälgeister verschrecken. Der Haken: Wie



Auf der „Starmap“ koordinieren Sie die Routen Ihrer Flotten.



Bei Weltraum-Gefechten genügt meist die zahlenmäßige Überlegenheit.

jedes ernstzunehmende Imperium duldet auch das "Imperium Galactica" kein Versagen – wer ein Missionsziel nicht 100%ig erfüllt, wird vom Colonel achtkantig rausgeschmissen. In der Praxis bedeutet das: regelmäßig abspeichern, die nächste Katastrophe abwarten, den vorherigen Spielstand laden und alles richtig machen. Beispiel: Auf dem Planeten Centronome wird schon mal vorsorglich ein Krankenhaus gebaut, um eine Virus-Epidemie überhaupt in den Griff bekommen zu können. Jeder Aufstieg ist nicht nur mit einer schicken neuen Dienstbezeichnung, sondern auch mit zusätzlichen Kompetenzen verbunden; als "Captain" kontrollieren Sie die Produktion, als "Commander" untersteht Ihnen die Forschung, und als "Grand Admiral" kommt die Diplomatie hinzu – das Ganze läuft also wesentlich "kanalisierter" als etwa bei Master of Orion 2. Immerhin werden Sie regelmäßig mit kurzen Videosequenzen (inklusive kitschigen "We love you..."-Grüßen von der Familie) über beunruhigende Vorkommnisse informiert.



Ihre Kolonien, die zunächst in SimCity-Manier aufgebaut werden, sind später Schauplatz nervenaufreibender Schlachten in C&C-Echtzeit.

No future?

Unter dem beschwingten Motto "If Imperium Galactica seems a little too tough for you..." verteilt GT Interactive via Internet parallel zum US-Release frustrierende Cheatcodes. Gescheiterte Existenzen seien beruhigt: Nach der Ernennung zum Commander passiert nicht mehr viel. Neue Waffensysteme und Raumschiffe, die zermürbende Eroberung gegnerischer Stützpunkte, ein zunehmend größeres Sternensystem – so sieht Ihre nicht sonderlich aufregende Zukunft aus. Elementarer Unterschied zu den meisten anderen Programmen gleichen Stils: der

grundsätzliche Verzicht auf Runden, d. h. die Zeit schreitet je nach Einstellung munter voran. Der Tiefgang von M.A.X., Stars! oder Master of Orion 2 wird aber selbst in den höheren Levels nicht einmal ansatzweise erreicht. Das ist umso bedauerlicher, weil Imperium Galactica zu Beginn die Hoffnung auf ein Strategiespiel mit Privateer 2-Szenario nährt. Doch sobald "Story" und eindeutige Missionen fehlen, wird nur noch plan- und lustlos vor sich hinklonalisiert. Ebenso wie die KI hätte auch die ganz und gar nicht selbsterklärende Benutzeroberfläche einer Überarbeitung bedurft.

Petra Maueröder ■

Statement

Das fängt ja gut an: Bis zur Rangstufe Commander spielt sich Imperium Galactica recht kurzweilig und schürt die Motivation durch Story und Beförderungen. Nach dem Einlegen von CD-ROM 2 wird daraus aber ein ziemlich zäher Brei aus Master of Orion 2, M.A.X. und C&C, notdürftig zusammengehalten durch viele "Und was jetzt?"-Phasen. Tip der Redaktion: Spätestens jetzt M.A.X. kaufen und sich schon mal auf Rebellion freuen.



SPECS & TECS	
VEA Single-PC	1
SVEA ModemLink	1
DOS Netzwerk	1
WIN 95 Internet	1
Cyrix GeneralMMd	1
AMD Audio	1
REQUIRED	
486 DX2-100, 16 MB RAM	
4x speed-CD-ROM, HD 65 MB	
RECOMMENDED	
Pentium 120, 16 MB RAM	
4x speed-CD-ROM, HD 65 MB	
3D-SUPPORT	
keine 3D-Unterstützung	

RANKING	
Strategie	
Grafik	70%
Sound	60%
Handling	65%
Spiele Spaß	56%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	GT Interactive
Preis	ca. DM 100,-
Release	Juni '97



Bilderbund®

Koala Lumpur®

REISE IN CHAOS™

Du bist die Fliege ... Er ist der Meister ...

DM 79,97



Das urkomische
Bilderbund-Comicaventure
komplett in Deutsch!

Aber der Meister hat Mist gebaut!! Und jetzt braucht er Dich und Dingo, den abenteuerlustigen, aber total verkleimten Köter, um das Bööööö wieder in den Sack zu kriegen.

Mönschl Oder hat Du etwa Bock von völlig bescheuerten Toons augenacht zu werden? Beklemmend ...

Nu' tu doch endlich was!



PC PLAYER
5/97



KID
4 vom 5



Stachel
"Endlich wieder ein Abenteuer, das seinen Namen verdient"

Hey, Fliege! Mach' was daraus! Keine Übung mehr, sondern action! Und Du hast auch nicht!? Deine Stimperei ...
GmbH, Südwert-FLEAS, Postfach 1553, D-33245 Gütersloh

(Die Reduzierung ist ausgeschlossen!)



Marble Drop

Volksgemurmel

Neues vom Denksport: Maxis hat sich 50 irre Metall-Konstruktionen einfallen lassen, bei denen farbige Stahlkugeln korrekt eingetrickert werden müssen.

Hört sich wie ein Kinderspiel an, dürfte aber selbst Geistes-Akrobaten mit Incredible Machine-Diplom an sich selbst (ver-)zweifeln lassen.

Zu einem zünftigen Marble Drop-Puzzle gehören ein bis vier Trichter, ein kunstvoll verschlungenes Schienensystem mit eingebauten Hinterhältigkeiten (es gibt über 30 verschiedene Accessoires) und mehrere Behälter mit farbig markierten Plätzen, wodurch die Reihenfolge der eintreffenden Kandidaten vorgegeben wird. Via Drag (man "zieht" die Kugel auf einen Trichter) & Drop (über der Öff-

nung fallen lassen) bringt man eine Kugel ins Spiel und darf anschließend zuzucken, wie das Schicksal in Form des Bällchens seinen Lauf durch das Labyrinth nimmt. Die Gemeinsamkeit mit den meisten Zigarettens-, Kaugummi- und Getränke-Automaten: Es ist ganz und gar nicht gewährleistet, daß unten genau das herauskullert, wofür man oben "bezahlt" hat. Dafür sorgen schon all die Rampen, Klebstoff-"Fallen", Schalter, Weichen, Aufzüge und Schleudern, deren Funktionsweise sich am ehesten durch beherrschtes Ausprobieren herausfinden läßt. Elektrische Kontakte in den Bahnen sind beispielsweise die Ursache dafür, daß Weichen bei einem einzigen Durchgang dreimal umgestellt werden – unmöglich, da nach den Überblick zu behalten.

Kugelsicheres Spielprinzip

Kommt eine Kugel auf einem falschen Platz zu liegen, zerbricht sie; gleiches gilt, wenn sie zweimal einen Bunsenbrenner



Auf der linken Bildschirmseite befindet sich Ihr „Kugel-Lager“; ein Klick auf eines der Pluszeichen läßt ein zusätzliches Exemplar herauskullern.

durchläuft oder einen komplett belegten Behälter erreicht. Auch recht tückisch: Mixer, die z. B. aus einer gelben und einer blauen Kugel eine grüne kreieren. Für das Passieren von technischen Gimmicks werden Punkte gutgeschrieben. Wenn die Kugeln einer bestimmten Farbe ausgehen, kann diese für 500 Punkte nachkaufen; "Kanonenfutter" in Form von grauen Kugeln ist bereits für 100 Punkte zu haben, während die universellen schwarzen Kugeln lockere 1.500 Punkte kosten. Und das bedeutet konkret: Wenn Sie einen blamablen Highscore-Ein-

trag verkraften können, führt Probieren oft schneller zum Erfolg als gründliches Studieren der zunehmend komplexer werdenden Gebilde. Die Reihenfolge, in der Sie die 50 Levels bearbeiten, bleibt selbstmühsam Ihnen überlassen. Zwiespältig die Eindrücke hinsichtlich der Präsentation des Kugelmuddels: hübsch gerenderte Apparaturen, Hintergründe im Leonardo da Vinci-Stil, dafür aber auch kaum Soundeffekte oder Musik. Außerdem unverständlich: Ein Editor für Eigenkreationen wird nicht mitgeliefert.

Petra Maueröder ■



Die Armbrust (unten) feuert die Kugel in einen der Auffangbehälter.



Nach einem gelösten Level dürfen Sie die „geretteten“ Kugeln behalten.

Statement

Und täglich grüßt das Murmel-Tier? Schön wär's: Spätestens ab Level 25 werden selbst die hartnäckigsten Ausdauer-Grübler zur Schau'n-mer-mal-Methode übergehen – zu kompliziert die Kettenreaktionen, als daß man noch genau prognostizieren könnte, wo eine Kugel 20 Sekunden später aufkreuzen wird.

Miss Marble folgert daraus: Wenn's schon nach ein paar Stunden in Stumpfsinnigkeit ausartet, sind selbst humane 50 Mark falsch angelegt.



SPECS & TECS

VGA Single-PC	0
SVGA ModemLink	0
DOS Netzwerk	0
WIN 95 Internet	0
CD-ROM GeneralMidi	0
AMD Audio	0

REQUIRED
486 DX2/56, 8MB RAM
2x-CD-ROM, HD 20 MB

RECOMMENDED
Pentium 60, 16 MB RAM
2x-CD-ROM, HD 50 MB

3D-SUPPORT
keine Unterstützung

RANKING

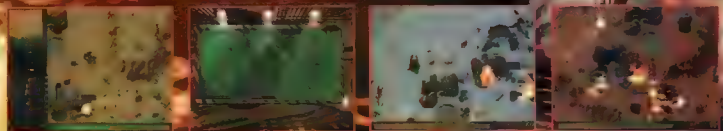
Denkspiel	
Grafik	60%
Sound	15%
Handling	75%
Spielspaß	62%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Maxis
Preis	ca. DM 50,-
Release	erhältlich

Das Jahr 2140. Die letzte Entscheidung!

HIGHTECH-KRIEGSFÜHRUNG IM 22. JAHRHUNDERT

- ECHTZEIT-STRATEGIESPIEL
- 50 SPANNENDE MISSIONEN
- NETZWERK-OPTION FÜR BIS ZU 4 SPIELER
- BILDSCHIRMAUFLÖSUNG 640*480 PIXEL ODER 800*600 PIXEL IN 65.000 FARBEN
- STEREO-SOUNDTRACK IN CD-QUALITÄT
- KOMPLETT IN DEUTSCH
- UMFANGREICHES DEUTSCHES HANDBUCH



EARTH

2 1 4 0

PC CD-ROM STRATEGIC ACTION GAME



Wir schreiben das Jahr 2140. Nach zahlreichen Kriegen und Umweltkatastrophen beschließen die Regierungen der United Civilized States (»UCS«) und der Eurasischen Dynastie (»ED«), die Bevölkerung beider Staaten in die unterirdisch ausgebauten Städte zu evakuieren. Der amerikanische Kontinent, Westeuropa und Nordafrika bilden die »UCS«; die »ED« umfaßt Osteuropa und Asien. Australien und weite Teile Afrikas sind in den vergangenen Jahren fatalen Kriegen zum Opfer gefallen. Die Gebiete sind extrem verseucht und nicht mehr bevölkert. Lebenswichtige Ressourcen werden knapp, die letzten Vorkommen müssen auf der Erdoberfläche gefördert werden. Ein erbitterter Kampf entbrennt, der finale Weltkrieg ist die Folge. Beide Staaten versuchen ihre Hoheitsgebiete auszudehnen - um zu überleben! Nur die richtige Strategie und der uneingeschränkte Siegeswille führen zum Erfolg. Es kann nur einen Gewinner geben!



Das komplette Spielwerk zu EARTH 2140 erhältlich
als auf Audio-CD im gebrauchsfertigen Packformat.

GUTE SOFTWARE PREISWERT

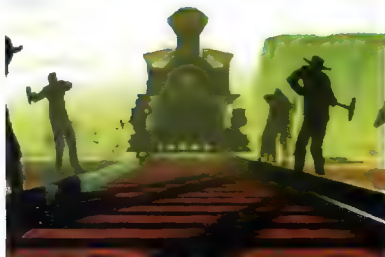
TopWare

Outlaws

Ein Mann sieht rot

Der rechtschaffene Ex-Marshall James Anderson wird Opfer eines heimtückischen Verbrechens. In seiner Abwesenheit überfällt eine Gang sein Heim, tötet die Ehefrau und entführt die kleine Tochter. Der zweite Teil der Geschichte ist leicht zu erraten: Wütend bläst der Witwer den Staub aus seinem Dienstrevolver und rechnet gnadenlos ab. Obwohl diese Geschichte so alt ist wie Hollywood selbst, wird sie immer wieder gerne für mehr oder weniger spannende Actionstreifen herausgekratzt. Was auf der Leinwand allerdings nur Profiraufbolden wie Charles Bronson vorbehalten ist, kann jetzt am PC von jedem nachgespielt werden.

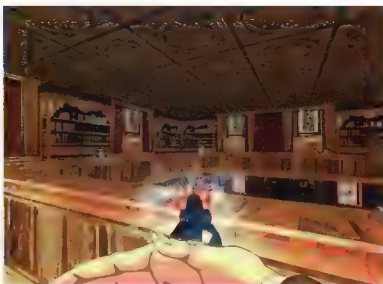




Das stählerne Raß frißt sich quer durch das Amerika des 19. Jahrhunderts. Diese Erschließung kostet einigen Farmern ihren Grund und Boden.

Wenn Dein Vater von einem Halunken niedergeschossen wurde, als Du gerade man elf warst, ist Dein Lebensweg im groben schon vorgezeichnet: Entweder Du landest selbst auf der schiefen Bahn, oder Du widmest Dein Leben dem Gesetzbuch. James Anderson hat sich für den teinigen, zweiten Weg entschieden und galt mit seiner unbändigen Wut auf alle Mörder und Posträuber jahrelang als der gefürchtetste US-Marshal im Bundesstaat. Als er sich nach vielen Dienstjahren endlich dazu durchrang, seinen Stern an den Nagel zu hängen und Farmer zu werden, ging ein lautes Aufatmen durch alle Gefängnisstrakte

nördlich des Rio Grande. Bis zu Bob Graham, einem schmierigen Geschäftsmann von der Ostküste, ist Andersons Ruf allerdings nicht vorgedrungen. Um widerspenstige Farmer, die ihr Land nicht an Grahams Eisenbahngesellschaft verkaufen wollen, gefügig zu machen, heuert der nämlich eine Bande von brutalen Erpressern an. Da Ex-Marshal Andersons Farm ebenfalls auf der geplanten Eisenbahnstrecke liegt, wird auch bei ihm ein bißchen „Überzeugungsarbeit“ geleistet. Das Ergebnis: Als er eines Tages nach Hause kommt, liegt seine Frau regungslos am Boden, und seine Tochter ist spurlos verschwunden. Den Adrenalinpegel von einem



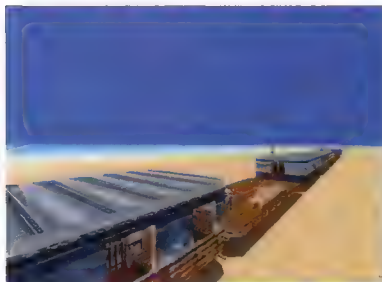
Um seine entführte Tochter wiederzufinden, wagt sich Marshal Anderson sogar bis in das Haus des Industriellen Bob Graham vor.

Zeichentrick-Intro im Sergio-Leone-Stil hochgepeitscht, beginnt der Spieler die Suche nach dem entführten Mädchen.

Nicht ohne meine Tochter!

Im ersten von neun Levels findet man sich gleich inmitten des Geschehens in einer typischen Westernstadt wieder. Auf den zweiten Blick ähnelt die Siedlung allerdings eher einer Geisterstadt. Keine Spur von dem regen Treiben, das man aus Tausenden von Western kennt - keine wartende Postkutsche und kein überfüllter Saloon. Dafür lauert hinter fast jeder Ecke ein einsamer Schurke, der den Marshal bereits im Visier hat und durch

laute Zurufe auf sich aufmerksam macht. In dieser nahezu entvölkerten Umgebung wird also nicht lange überlegt, bevor der Abzug betätigt wird: In Outlaws trifft jede Bleikugel entweder einen Schurken oder zerplatzt an der Wand. Wie die meisten anderen 3D-Actionspiele wird Outlaws aus First-Person-Perspektive gesteuert. Mit den Cursortasten lenkt man den Helden - von dem lediglich die Waffenhand zu sehen ist - durch die virtuelle 3D-Welt. Um zusätzlich noch genau zielen zu können, sollte die zweite Hand permanent auf der Maus liegen. Nur so ist es möglich, jeden auftauchenden Gegner blitzschnell ins Visier zu nehmen. An Bewaffnung steht erwar-



Die Jagd nach dem Mädchen Sarah zieht sich quer durch den Wilden Westen. Die Eisenbahn ist nicht nur Fortbewegungsmittel, sondern sogar Schauplatz.



Gut gerüstet: Zu seinem Revolver und der Winchester findet der Marshal drei verschiedene Schrotflinten, ein MG, viele Wurfmesser und Dynamit.



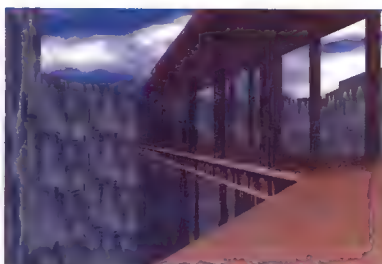
In einem fahrenden Zug konnte man bis jetzt in keinem anderen 3D-Actionspiel um sich schießen. Die Geräuschkulisse paßt hervorragend zum Level.

tungsgemäß so ziemlich alles zur Verfügung, was das 19. Jahrhundert hergibt. Zu dem .45er Revolver (anscheinend wußten die Entwickler nicht, daß es dieses Kaliber nur für moderne Automatikpistolen gibt) und dem Repetiergewehr kommen im Laufe des Spiels noch drei verschiedene Schrotflinten und ein Maschinengewehr hinzu. Wer alle Häuser und Wandnischen fleißig absucht, kann auch

nach tonnenweise Dynamitstangen sowie einige Wurfmesser finden.

Einige Register ausgelassen

Wie sich bald herausstellt, gestaltet sich die Suche nach dem entführten Mädchen deutlich verzwickter als vermutet: Nachdem der Spieler die Holzbauten des ersten Levels von allen Revolverhelden gesäubert



Die 3D-Engine fand in einer „Urversion“ bereits in einem anderen Actionspiel von LucasArts Verwendung. Die höchste Auflösung ist 800x600 Pixel.

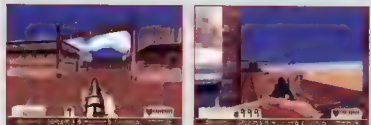
und auch dem Levelboss seinen Revolverlauf zwischen die Augen gehalten hat, geht die wilde Schießerei in einem fahrenden Zug weiter. Anschließend durchkämmt der Marshal einen riesigen Canyon und schließlich sogar ein stillgelegtes Bergwerk. Egal, was Anderson tut, immer erreicht er den jeweiligen Levelboss ein paar Minuten zu spät: Die spannende Jagd erstreckt sich auf diese Weise über neun verschiedene, teilweise gigantisch große Locations. Obwohl die 3D-Engine mit moderner SuperVGA-Auflösung (maximal 800x600 Bildpunkte) aufwarten kann, wurden bei der grafischen Darstellung lange nicht alle Register gezogen. Ganz stark wurde beispielsweise bei den Gangstern gespart, die statt durch echte 3D-Polygonfiguren „nur“ durch animierte Sprites dargestellt werden, die dann ziemlich flach und grobkörnig in der Landschaft herumstehen. Bedeutend besser gefallen da schon die perspektivisch gezeichneten Westerstädte und Canyons. Dank der opulenten Verwendung von Texturen verstärken die vielen Bauwerke und Felsschluchten das Gefühl, sich tatsächlich auf einem Ausflug in den Wilden Westen zu befinden. Allerdings setzt auch diese Illusion einen sicheren Abstand

zu den Objekten voraus: Steht man nämlich direkt vor einer Wand oder einem Möbel, so verschwimmt alles wieder zu einem groben Klötzchen-Mosaik.

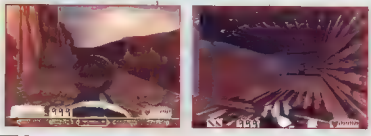
Absolut genial: das Leveldesign

Unterschiedliche Konzepte treffen sich nicht nur bei der Grafik (Sprites vs. Polygone), sondern auch im grundsätzlichen Spieldesign. Auf der einen Seite glänzen die teilweise genial durchdachten Karten mit zahlreichen eingearbeiteten Rätseln und Geheimräumen. Auf der anderen Seite steht das träge Verhalten der Banditen, die in Entbehrung eines gehobenen KI-Quotienten selbst unter Frontalbeschuß felsenfest auf ihren Positionen verharren; Deckung“ war hier wohl ein Fremdwort. Dafür kommt man beim Anblick der ausgedehnten Schluchten und Häuserfluchten schon manchmal ins Schwärmen. Viel Zeit für Wildwest-Romantik bleibt allerdings nicht: Während manche Levels nämlich an hektische Ballerspiele aus dem Hause American Laser Games erinnern, kommt in den Westerstädten das bekannte Feeling aus den id-Spielen auf. Die „Ducken“-Taste gehört hier zu den meistbenutzten Features. Eine völlig andere Vorgehens-

Leveldesign



Ein herausragendes Merkmal von Outlaws ist die Vielfaltigkeit seiner Spielszenarien. Während man sich in **Level 1** durch eine relativ unspektakuläre Westensiedlung schießt, durchkämmt man gleich in der **zweiten Episode** einen fahrenden Zug mit vielen kleinen Abteilen. Das ständige Auf- und Abhüpfen des Bildschirms kann der Screenshots zwar leider nicht vermitteln; dafür kommt die gähnende Weite des Canyons aus **Level 4** und die Enge des Bergwerks aus **Level 6** auch auf einem stehenden Bild gut rüber. Was diese grundverschiedenen Locations so interessant macht, ist die angepaßte Spielweise, die jeder neue Level dem Benutzer abverlangt. Während im Canyon ein Tomb Raider-gleiches Spielgefühl mit viel Akrobatik entsteht, wird im Zug vor allem geballert.



Performance

Der Verzicht auf dreidimensionale Gegner und aufwendige KI-Routinen hat auch sein Gutes: Auf einem Pentium 120 mit guter Grafikkarte läuft Outlaws in SVGA bereits relativ flüssig. Damit Sie Ihr System zuhause mit unseren Testrechnern vergleichen können, liefern wir zu allen verwendeten PCs auch den entsprechenden Benchmark-Wert. Als Testprogramm verwendeten wir den „Shiny-Benchmark“, den Sie auf der PC Games-CD Ausgabe 4/97 finden.

chen können, liefern wir zu allen verwendeten PCs auch den entsprechenden Benchmark-Wert. Als Testprogramm verwendeten wir den „Shiny-Benchmark“, den Sie auf der PC Games-CD Ausgabe 4/97 finden.



512x384



640x480



800x600

Rechner	Pentium 90	AMD 166	Cyrix 166	Pentium 166
	16 MB RAM SPEA V7 Mirage	16 MB RAM ELSA Winner 2000	16 MB RAM ELSA Winner 2000	32 MB RAM ELSA Winner 1000
Shiny-Benchmark (DOS)	38	41	42	58
Shiny-Benchmark (Win95)	41	47	49	65
512x384	●	●	●	●
640x480	●	●	●	●
800x600	●	●	●	●

● = Grafik sehr ruckelig; schlecht spielbar ● = Grafik annehmbar; leichtes Ruckeln ● = Grafik sehr flüssig; optimal spielbar

weise erfordern hingegen die Felsvorsprünge und -nischen aus Level 4, die dem Marshal fortgeschrittene Jump&Run-Künste abverlangen. Ins Extrem getrieben wurde der Geschicklichkeitsaspekt in Level 5, wo mehrere Schalter „umgeschossen“ werden müssen - allerdings nicht aus dem Stand, sondern während eines Tauchgangs in einem reißenden, unterirdischen Strom. Abgesehen von solchen Patzern hat es Lucas Arts verstanden, das bisher wohl abwechslungsreichste Gameplay im gesamten Genre zu bieten.

Die KI: im unteren Schwierigkeitsgrad auffallend schlecht

Wegen der eher nüchternen Hintergrundstory ohne irgendwelche erfundenen Aliens oder Kampfroborer ist die

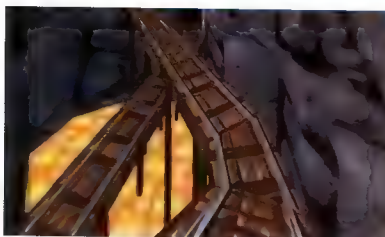
Auswahl an Gegnertypen stark eingeschränkt. Eigentlich lassen sich hier nur Gewehrscützen und Banditen mit ein oder zwei Revolvern aufführen - hinzu kommen die mächtigen Endgegner aus Bob Grahams Bande, die auf so klangvolle Namen wie „Dr. Death“ oder „Bloodeye“ hören. Je nach eingestelltem Schwierigkeitsgrad haben die Schurken unterschiedlich lange Reaktionszeiten, bis sie den Spieler bemerken. Außerdem verbessert sich in den beiden höheren Schwierigkeitsstufen noch deren Treffsicherheit, was Andersons Lebensenergie (dargestellt durch kleine Herzen am unteren Bildrand) schon beim ersten Streifschuß rapide sinken läßt. Für besonders Mutige, die den Schwierigkeitsgrad auf die höchste Stufe „Ugly“ stellen, wird dann auch das Haushal-

ten mit der Munition zu einem großen Problem: Mit steigendem Schwierigkeitsgrad lassen die besiegten Pistoleros immer weniger Munition zurück. Zum Glück findet man in den ausgedehnten Arealen neben der Munition auch zahlreiche Verbandskästen und Heiltränke, mit denen sich

die angeschlagene Spielfigur wieder aufpäppeln läßt. Andere nützliche Items sind verschiedene Schlüssel, die teilweise meilenweit vom passenden Schloß entfernt liegen, sowie zahlreiche Ölkannister, mit denen sich die Petroleumlampe wieder betanken läßt. Leider kann Anderson jeweils



In den alten Holzhäusern finden sich grundsätzlich überall tote Winkel, die dem Spieler als Sichtschutz und zur Deckung dienen können.



Rasante Fahrt auf dem Kohlenwagen: Ohne eine Kartenfunktion würde man sich in den ausgedehnten Levels regelmäßig verlaufen.

nur eine Ladung Öl mit sich herumtragen, was den Aufenthalt in dunklen Kellern und Höhlen oft zur zeitkritischen Angelegenheit ausarten läßt.

Musik in meinen Ohren

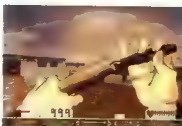
Neben dem Story-Mode wird für Einzelspieler noch eine weitere Spielvariante angeboten: In fünf sogenannten historischen Missionen kann man Marshal Andersons glorreiche Jugendzeit wieder aufleben lassen. Als kleiner Hilfs-Sheriff stellt man steckbrieflich gesuchten Verbrechern nach und steigt von Auftrag zu Auftrag immer weiter auf - vom Deputy über den Sheriff bis schließlich zum US-Marshall. Wer nicht gerne alleine spielt, hat gleich mehrere Multiplayer-Modi zur Auswahl. Im IPX-Netzwerk können bis zu acht Spieler gegeneinander antre-

ten, wer über einen Internet-Zugang verfügt, darf mit insgesamt drei anderen Marshalls spielen. Allen Mehrspieler-Modi gemeinsam ist die Beschränkung auf das Deathmatch-Prinzip. Zwar gibt es leicht abweichende Spielvarianten wie Capture-the-Flag und Team-Play - allerdings sind in keinem dieser Turniere computergesteuerte Gegner vorhanden. In technischer Hinsicht ist an keinem dieser Modi etwas auszusetzen, da das Spiel auch bei acht eingeloggten Teilnehmern absolut flüssiges Gameplay bietet. Sehr positiv fällt auch der ungewöhnlich lange Soundtrack auf: Die 15 Musikstücke im topaktuellen TexMex-Stil (ungefähre Richtung: Desperado, From Dusk till Dawn) wären tatsächlich eine Auskopplung auf Audio-CD wert.

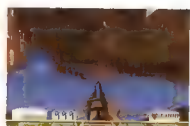
Thomas Borovskis ■



Wer alle Wände nach Geheimgängen absucht, kann dieses praktische Zielfernrohr finden, das beim Sparen der ohnehin knappen Munition hilft.



Diese Erfindung von Herrn Nobel erweist sich als sehr nützliche Hilfe.



Kein Problem: Für eine gewisse Zeit kann der Marshal die Luft anhalten.

Statement

Moment mal Muffatatto, iff mufi nur fnell meinen Kautabak auf den Teppiff fpuken. Spotz! Sie merken: Outlaws steckt auch Leute an, die mit Western nicht viel am Hut haben. Die Gründe dafür sind eine spannend erzählte Hintergrundgeschichte, das sehr abwechslungsreiche Gameplay und eine Spielatmosphäre von unglaublicher Dichte. Kleinere Unstimmigkeiten in der grafischen Darstellung der Gegner fallen da kaum mehr ins Gewicht. Einige Patzer kann ich Lucas Arts aber nicht verzeihen: Nun gut, Cowboys sind naturgemäß ziemlich dumm; aber daß sie sich auch dann nicht vom Fleck rühren, wenn ihnen die Kugeln um die Ohren fliegen, finde ich etwas übertrieben. Anscheinend blieb nach dem Auskugeln der neun tollen Levels keine Zeit mehr für eine annehmbare Künstliche Intelligenz. Und auch bei den Schwierigkeitsgraden hätte ich etwas mehr Sorgfalt erwartet: Während Stufe 1 („Good“) das Ganze zu einem Kinderspiel werden läßt, ist der mittlere Schwierigkeitsgrad („Bad“) bereits ein echter Brocken. Da die Summe aller Einzelteile stimmt, ist die Handvoll Dollar aber bestimmt keine Fehlinvestition.



So effektiv das Maschinengewehr (5 Schüsse pro Sekunde) auch ist - wegen seiner Größe kann Anderson damit leider nicht aus dem Stand schießen.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	2
800	Netzwerk	3
WIN 95	Internet	4
Lyris	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED	
Pentium 60, 16 MB RAM	DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED	
Pentium 120, 16 MB RAM	QuadSpeed-CD-ROM

3D-SUPPORT	
keine 3D-Unterstützung	

RANKING

3D-Action	
Grafik	79%
Handling	65%
Spiele Spaß	82%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Lucas Arts
Preis	ca. DM 120,-
Release	April '97

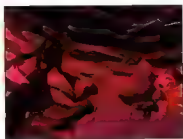
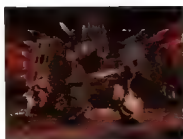
HINTER JEDER ECKE LAUERT DER TOD.
BRUTALE DÄMONEN,
DUNKLE HEXENMEISTER, SCHWARZE
MAGIE UND HINTERLISTIGE
KOBOLDE WARTEN
NUR DARAUFG, SIE IN
DIE FÄNGE ZU BEKOMMEN.
DAS KÖNNTE BÖSE ENDEEN...
VERDAMMT BÖSE!



ECSTATICA II

ECSTATICA 2 IST DER NACHFOLGER DES REVOLUTIONÄREN SPIELS AUS
DEN ANDREW SPENCER STUDIOS. SUCHEN SIE DIE EINZELTEILE DES
ZERSTÖRTE SIEGELS DER ALTEN UND FÜGEN SIE ES WIEDER ZUSAMMEN.
NUR WENN SIE IHREN MUT UND IHR KÖNNEN UNTER BEWEIS STELLEN,
KÖNNEN SIE ECSTATICA ERRETTEN.
DREHBUCH UND REGIE: MARCUS WAGENFÜHR

ECSTATICA I JETZT ÜBERALL ZUM SPARPREIS ALS NEON-EDITION ZU HABEN.



3D Ultra Minigolf

Versteckte Kamera

Sierra Always Ultra: Nach zwei PC-Flippern (3D Ultra Pinball 1 und 2) haben sich die Programmierer des Minigolfs angenommen. Und auch diesmal wurde weniger auf Realitätsnähe, sondern mehr auf die Anziehungskraft gerendeter Welten gesetzt – Bahn frei für 3D Ultra Minigolf!

Einfache Rechnung: 18 Bahnen (durchschnittlich 2 bis 3 Par) mal zehn Minuten macht maximal drei Stunden Unterhaltung – danach dürfte 3D Ultra Minigolf im Regal landen. Kaum zu glauben, aber wo bei der "großen" Open-air-Variante der Simulationsaspekt den langfristigen Reiz ausmacht, hört der Spaß

Statement

Mut zur (Markt-) Lücke: Ein spirituelles PC-Minigolf hat uns eigentlich gerade noch gefehlt. Doch wer die abgedrehten Genialitäten des EA-Klassikers Zony Golf kennt, kann angesichts dieses Vakuums an Ideen nicht zufrieden sein. Wenn Sie über haarsträubende Blickwinkel und paradoxe Ballphysik gnädig hinwegsehen, können Sie 3D Ultra Minigolf wegen seiner derzeitigen Alleinstellung gerade noch in Kauf nehmen.



in diesem Fall bereits nach wenigen Runden auf – nämlich dann, wenn man sich an den spärlich eingestreuten Gags sattgesehen hat. Zum thematischen Standardrepertoire gehören u. a. Schloß, Spukhaus, Urzeit, Dschungel, Welt-raum oder Unterwasserwelt – dezent animiert und von witzigen Soundtracks untermalt. Rotierende Windmühlenträger, Lavaseen, Kreissägen und Zugbrücken outhen sich als die natürlichen Feinde des Golfballs. Die Steuerung läßt Ihnen die Wahl zwischen traditionellem Swingmeter und dem TruePut-Verfahren, bei dem man durch eine geschickte Mausbewegung "Schwung holt".

Mini Playground Show

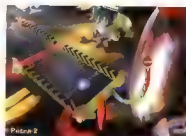
Wann Sie die Maus zum ersten Mal entervt in die Ecke feuern, hängt in erster Linie davon ab, wie lange Sie die höchst pro-



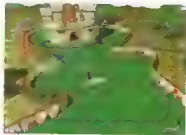
So funktioniert das Swingmeter: Man richtet den Schläger aus und hält die Maustaste gedrückt – je länger, desto heftiger der Schlag.

blematischen Kamera-Perspektiven tolerieren. Da die Spielfeld-Ansicht im Gegensatz zu "richtigen" Golf-Simulationen nicht individuell berechnet wird, muß 3D Ultra Minigolf auf fix und fertig gerenderte Grafiken zurückgreifen und nimmt deshalb keinerlei Rücksicht auf die Position des Balls. Gut möglich, daß dieser gerade mal wenige Zentimeter neben dem Loch zu liegen kommt, der Spieler aber nur noch raten kann, wohin er zielen soll. Auch das Roll- und Abprallverhalten hat sich als völlig unberechenbar erwiesen, zumal Schrägen und Mulden kaum als solche zu erkennen sind.

Petra Maueröder ■



Exaktes Timing ist bei den meisten Parcours die halbe Miete – hier sollten Sie auf zwei sporadisch aufblinkende Laserbarrieren achten.



Kein Minigolf ohne Märchenschloß: In diesem Fall muß die Zugbrücke im richtigen Moment passiert werden.



Wie kommt der Ball auf den Gipfel der anderen Inka-Pyramide? Des Rätsels Lösung: eine Rampe auf der gegenüberliegenden Seite.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	3
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	4
WIN 95	Internet	0
Curix	GeneralMedi	3
AMD	Audio	3

REQUIRED	
486DX2-66, 8 MB RAM,	
DoubleSpeed-CD-ROM, HD 10 MB	

RECOMMENDED	
Pentium 60, 16 MB RAM,	
QuadSpeed-CD-ROM, HD 150 MB	

3D-SUPPORT	
keine 3D-Unterstützung	

RANKING

Geschicklichkeit	
Grafik	70%
Handling	65%
Spielepaß	54%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Sierra
Preis	ca. DM 80,-
Release	Mai 97

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20,- DM). UPS NN zzgl. 18,- DM, bei Vorkasse zzgl. 10,- DM. Post NN zzgl. 10,- DM, bei Vorkasse zzgl. 6,- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert!

Star Command

Hetz-Kampagne

Man nehme 50% von StarCraft, füge 50% von Command & Conquer hinzu und erhält...Star Command! Daß GT Interactives Echtzeitstrategie-Neuheit auch als Prototyp von Blizzards Space-Opera durchgehen könnte, liegt nicht nur an der Thematik und dem ähnlichen Grafikstil.

Was den einen ihr Ti-berium, ist den anderen ihr Solinite: Aus diesem Material plus vier weiteren Rohstoffen entstehen schmutzige Raumstationen und -schiffe, mit denen sich ein wunderbarer Krieg der Sterne mit C&C-kompatiblen Gameplay führen läßt. Drei außerirdische Kulturen und die Menschheit greifen auf insgesamt 64 (!) verschiedene Einheiten zurück, die durch Kampfeinsätze und Akademie-

Schulungen zunehmend an Erfahrung gewinnen. Das unersetzliche Mutterschiff sammelt nicht nur Ressourcen ein, sondern verfügt auch über das Monopol für den Raumhafen-Bau. Von dort starten Ihre Kreuzer und bombardieren gegnerische Stellungen, auf daß das Mutterschiff ungehindert zu den Rohstoff-Plantagen gelange. Durch "Stargates" schleust man das Schiff in einen benachbarten Sektor des Sternensystems, wobei die Reihenfolge Ihnen überlassen bleibt. Die schonende Behandlung der Flotte lohnt sich indes nicht: Hat man einen der etwa drei Dutzend Abschnitte "gesäubert", muß die mühsam aufgebaute Infrastruktur inklusive der Streitkräfte zurückbleiben.

Führungsschwächen

Als Missions-Bindemittel greifen die meisten relevanten Echtzeit-Strategiespiele auf kleine Story-Häppchen in Form von Zwischensequenzen zurück. Nicht so bei Star Command: keine Briefings, keine Cut-Scenes, stattdessen akkord-



Kaum hat man sich mühsam die erste Verteidigungsstellung konstruiert, tauchen auch schon die ersten feindlichen Geschwader auf.

artiges "Kommandieren & Er-obern". Nicht minder beunruhigend: Die gute Sitte des Jederzeit-Spielstand-Speicherns scheint bei den Programmierern zunehmend an Popularität zu verlieren. Auch Star Command liegt voll im Trend: Lediglich zwischen den "Levels" wird automatisch gespeichert; errungene Teilerfolge wie die Zerstörung eines Wachpostens sind also wertlos, falls man am zweiten Bataillon scheitern sollte. Groß ist auch die Freude, wenn das Mutterschiff mit knapper Not in den nächsten Sektor flüchtet und dort schon

von einer riesigen Armada erwartet wird. Solche Probleme gibt es bei den zehn Einzel-"Battles" nicht, die sich auch für den Einsatz im Netzwerk eignen. Lößlich: Die prächtig animierten Einheiten sind recht gut aufeinander abgestimmt – für jede Niederträchtigkeit der Feinde gibt es ein passendes Gegenmittel bzw. eine Kombi-Lösung aus mehreren Units. Übrigens: Die umfangreiche Sprachausgabe (fast Warcraft 2-Standard) wird für die deutsche Version komplett synchronisiert.

Petra Maueröder ■



Am unteren Bildschirmrand werden die erforschten Units aufgeführt.



In der linken Leiste: Mini-Map, Einheiten-Info und Rohstoff-Vorräte.

Statement

Die riesige Auswahl an Echtzeitstrategie-Spielen macht wählerisch. Weil's momentan zuviel des Guten gibt, kann man beispielsweise auf das durchschnittliche Star Command ruhigen Gewissens verzichten. Eliche Wertungsprozent-Abzüge gehen dabei auf das Konto von Stimmungskiller wie dem konsequenten Verzicht auf Story-Elemente und der fehlenden Speicher-Möglichkeit bei gleichzeitig knockigem Schwierigkeitsgrad.



SPECS & TECS

VGA Single-PC	1
SVGA ModemLink	1
DOS Netzwerk	4
WIN 95 Internet	4
Cyrix GenesiMidi	
AMD Audio	
REQUIRED	
486 DX2-66, 16 MB RAM	
2x-CD-ROM, HD 50 MB	
RECOMMENDED	
Pentium 120, 16 MB RAM	
4x-CD-ROM, HD 90 MB	
3D-SUPPORT	
keine Unterstützung	

RANKING

Strategie	
Grafik	75%
Sound	70%
Handling	75%
Spielspaß	64%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	GT Interactive
Preis	ca. DM 100,-
Release	Juni '97

FUSBALLMANAGER

gesucht!?

...die Zeit wird knapp.



Redneck Rampage

Schweinskram



Südstaaten-Splatter und schwarzer Humor statt düsterer Verliese: Redneck Rampage ist der aberwitzigste Clone seit der Erfindung des Leveleditors. Die ironische 3D-Hatz nimmt alles und jeden auf die Schippe und überzeugt durch cleveres Missionsdesign.

Leonard ist sauer. Außerirdische haben seine preisgekrönte Zuchtsau Bessie gemopst. Also packt unser wacklerer Südstaatenbauer seine Knarre und geht auf die Suche. Dummerweise haben die Aliens auch noch seine Nachbarn geklont und lassen diese auf Leonard los. Soviel zum Hintergrund von Redneck Rampage, das die 3D-Engine des indizierten Duke Nukem 3D verwendet und neue Maßstäbe in Sachen schwarzer Humor undwitziger Details setzt. Soviel vorweg: Dieses Spiel ist nichts für Kinder und Feingefühige. Leonard ist nämlich nicht gerade gut erzogen und zeigt dies auch deutlich. Steht es aufgrund der zahlreichen Feuergefechte mit seiner Gesundheit nicht zum besten, muß er Whisky oder Bier trinken. Daß er den Genuß der Alkoholika mit lautstarken Geräuschen quittiert, ist die eine Folge. Hat er

allerdings zuviel Hochprozentiges intus, wankt er erst ziemlich unsicher umher und muß sich schließlich heftig übergeben. In dieser Zeit ist er natürlich hilflos den Angriffen der zahlreichen Gegner ausgesetzt. Wenn Leonard aber lieber viel ißt statt trinkt, klappt seine Verdauung nicht mehr reibungslos, was ihnen das Zielen erschwert. Also müssen Sie stets auf eine ausgewogene Mischung von Essen und Trinken achten, denn auch die Gegner werden von den Geräuschen angelockt.

Rückstoß inklusive

Anfänglich ist Leonard nur mit einem Stemmeisen und seiner Pistole ausgerüstet. Da die Außerirdischen neben den Nachbarn auch deren Waffen klonen, bereichern bald Schrotflinten oder ein Jagdgewehr seine Waffensammlung. Dynamitstangen sind ebenfalls höchst willkommen und lassen sich mit einer Armbrust auch über größere Entfernungen verschießen. Ein Kreissägewehr läßt



Schräge Aliens und geklonte Nachbarn machen Leonard das Leben schwer - trotz guter Bewaffnung.



Die großen Außerirdischen sind nur schwer zu besiegen, hinterlassen aber einen Arm mit Waffe.



Die verwinkelten Städtchen eignen sich hervorragend für spannende Mehrspielerpartien.



Risse in der Wand deuten an, daß sich mit etwas Dynamit ein neuer Weg schaffen läßt.

sich als Nah- und Fernwaffe einsetzen, wobei die Klängen von den Wänden abprallen und so in kleinen Räumen auch Leonard selbst gefährden. Höhepunkte der Kollektion abgefahrener Waffen sind die abgetrennten Arme außerirdischer Wackpochen, die nach ihre Laserkannonen umklammern, und die Wonderbras weiblicher Aliens, die sich als Maschinengewehre mit hoher Durchschlagskraft entpuppen. Geschmacklos oder nicht, im harten Kampf um die Rettung der Zuchtsau Bessie ist Leonard jedes Mittel recht. Ungewöhnlich ist auch, wie in Redneck Rampage ein Level beendet wird.

Schwein gehabt

Anstatt einen Schalter zu drücken oder einen bestimmten Raum zu betreten, hört Leonard irgendwann seinen geistig minderbemittelten Kumpel Bubba rufen. Sie müssen dann nur noch mit dem Stemmeisen zärtlichen gegen Bubbas Dickschädel hämmern, und Sie sehen die statistische Auswertung des Levels. Abgesehen vom völlig anderen Szenario, das deutlich schmieriger und schmutziger ist als in anderen 3D-Spielen, hat das Programmiererteam Xatrix auch neue Wege bei der Entdeckung der zahlreichen Geheimplätze eingebaut. Natur-

lich muß Leonard springen, laufen und tauchen, um bestimmte Orte zu entdecken, aber auch sein inniges Verhältnis zu Hühnern, Schweinen und Kühen als gestandener Landwirt wird ausgenutzt. Manche Plätze lassen sich nämlich nur erreichen, wenn Leonard die Tieren als Sprungbrett mißbraucht. Steht ein Schweinchen zu weit weg, genügt ein einzelner Schuß, um es anzulocken. Öfter sollten Sie das Borstenvieh aber nicht treffen, sonst geht es den Weg alles Irdischen. Die Kühe lassen sich übrigens erst als Treppe benutzen, nachdem sie umgeworfen wurden. Ansonsten enthalten die 14 Levels (+ 7 reine Mehrspieler-Karten) bekannte Features: Schalter öffnen Türen oder schalten Maschinen an oder aus, Leitern und Regenrinnen dienen als Kletterhilfe und die Automap löst sich langsam zoomen. Wem diese mitgelieferten Level nicht reichen, bastelt sich mit Editor einfach neue. Bemerkenswert ist der Sound: Die deftigen Effekte und Sprachfetzen von Leonard und Co. sind witzig, werden von den acht Audiotracks jedoch noch locker übertroffen. Hier rülpfen Bands wie die Meat Farmers oder der einmalige Reverend Horton Heat im besten Country-Punk passend zum Spiel ihre schrägen Akkorde.

Florian Stangl ■

Statement

Radneck Rampage

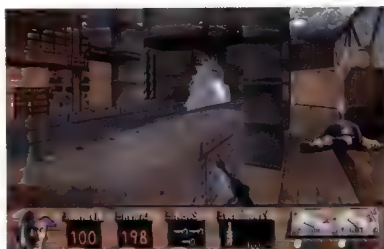
wird sicher neue Diskussionen darüber auslösen, wie geschmacklos Computerspiele sein dürfen. Vieles ist jenseits von Gut und Böse, aber das ironische Augenzwinkern der Designer ist nicht zu übersehen. Wer sich mit dem schmierigen Szenario im B-Movie-Stil nicht anfreunden mag, versäumt ein sehr gut gemachtes Ballerspiel mit intelligent designten Levels und witzigen Ideen für den Mehrspielermodus. Natürlich hat Xatrix das Genre nicht neu erfunden, bietet aber gerade Solospielern genügend kleine Verbesserungen. Vor allem die geschickten Geger, die Verstecke ausnutzen und auch mal Deckung suchen, sind eine angenehme Abwechslung zum 3D-Einerlei. Kleinigkeiten wie der Rückstoß der Waffen, das erschwerende Laufen mit zuviel Alkohol im Blut und der erfrischend andere Soundtrack sind ebenfalls witzige Features.



Ist der Weg zum Geheimraum zu kompliziert, hilft eine Explosion.



Die meisten Schalter sind leicht zu finden und öffnen nahe Türen.



Eines der kleinen Rätsel: Um an der tödlichen Kreissäge vorbeizukommen, muß der richtige Schalter gesucht werden.



Die Außenansicht bietet einen besseren Überblick. Der Wagen fährt übrigens nicht nur Hühner platt, sondern wird auch Leonard gefährlich.

SPECS & TECS

VGA Single-PE	1
SVGA ModemLink	2
DOS Netzwerk	3
WIN 95 Internet	8
Cyrix GeneralMMX	
AMD Audio	

REQUIRED

Pentium 90, 16 MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED

Pentium 133, 32 MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM

3D-SUPPORT

keine Unterstützung

RANKING

Action

Grafik	83%
Sound	87%
Handling	85%
Spielspaß	85%

Spiel	englisch
-------	----------

Handbuch	deutsch
----------	---------

Hersteller	Acclaim
------------	---------

Preis	ca. DM 90,-
-------	-------------

Release	Mai '97
---------	---------

DAS KANN IHR SPIEL SEIN!

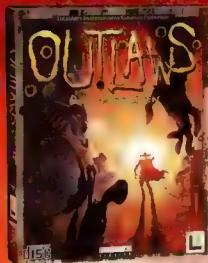


**ZUR BESTELLUNG:
BITTE EINFACH ABOKARTE
IM HEFT VERWENDEN!**

PC GA

Werben Sie einen neuen Abonnenten für PC GAMES oder PC GAMES PLUS und erhalten Sie als Dankeschön eine der oben abgebildeten Prämien - kostenlos! Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein. Übrigens: Sie müssen nicht selbst Abonnent oder Leser sein, um einen neuen Abonnenten zu werben.

DIE ABO-PRÄMIEN...

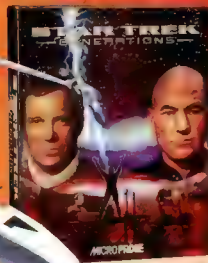


Outlaws

Wer schneller zieht, lebt länger. In LucasArts' Wild West-Abenteuer gibt es nur einen einzig wahren Revolverhelden. Als ehemaliger Marshal verfolgen Sie die Mörderbande eines skrupellosen Geschäftsmannes, der Ihre Tochter entführt hat. Tiefe Canyons, verschlungene Bergwerke und indianische Felsenstädte: Fast jedes Klischee aus Sergio Leonis Klassikern des Italo-Westerns war hier Vorbild. Das Gleiche gilt für die exzellenten Zwischensequenzen und den tollen Western-Soundtrack. Das ist Atmosphäre pur.

Artikelnummer: 1100

Zuzahlung: keine!



Star Trek Generations

Spectrum Holobytes Star Trek-Abenteuer bietet für jeden etwas: In 15 Missionen müssen Sie nach dem Kino-Vorbild den verrückten Dr. Soran schnappen. Aus der Ich-Perspektive steuert man jeweils ein Crew-Mitglied der Enterprise: neben Riker, Worf und Data natürlich auch Picard und den ehrwürdigen Kirk. Wenn man die Enterprise gar durch die Raumkämpfe steuert, vermischen sich Action- und Adventure-Elemente zum cineastischen Genre-Cocktail. Nicht nur für Trekkies.

Artikelnummer: 1120

Zuzahlung: keine!



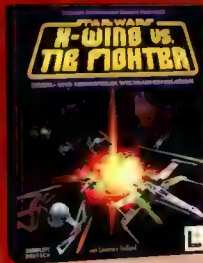
UEFA Champions League

Die 96/97er Edition von Krisalis' 3D-Fußballspiel präsentiert sich im originalen UEFA-Outfit: 16 Champions-League-Vereine, alle Originalspieler mit Konterfei, Nationalteams, ein Vereins-Editor und sechs

naturgetreu nachgebaute Stadien. Bemerkenswert ist das realistische Verhalten der Spieler und die innovative Steuerung, die spektakuläre Aktion zum Kinderspiel machen. Außerdem werden erstmals bei einem Fußballspiel 3D-Beschleuniger unterstützt.

Artikelnummer: 1121

Zuzahlung: keine!



X-Wing vs. Tie-Fighter

Nicht nur auf der Leinwand, sondern auch am PC erlebt die Star Wars-Saga ein grandioses Comeback. In X-Wing vs. Tie-Fighter sind Sie der Pilot neun verschiedener Raumschiffe und nehmen an den großen Weltraum-Schlachten zwischen dem

Imperium und der Allianz teil. Die schnelle und detaillierte 3D-Engine läßt dabei die totale Kinoatmosphäre aufkommen. Spieler mit Internet-/Netzwerk-Zugang oder Modem können sich jetzt sogar mit Gleichgesinnten in die Aufträge stürzen.

Artikelnummer: 1122

Zuzahlung: keine!

... ALLE OHNE ZUZAHLUNG

MES IM ABO

Bitte beachten: bei der Zahlungsart „Bankinzug“, erfolgt die Auslieferung der Prämie innerhalb von 14 Tagen, bei Zahlungsart „per Rechnung“ müssen Sie mit einer Lieferzeit von 6-8 Wochen rechnen.

Das abgeschlossene Abo gilt für mindestens ein Jahr und wird jeweils automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes kündigt wird. Die Prämie wird erst nach Bezahlung der Abrechnung verschickt.

Widerrufsbelehrung: Die Abobestellung (und damit verbunden der Prämienversand) kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden.

Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung der Bestellung anläßt, genügt die rechtzeitig Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg**

Time Warriors

Schwertarbeit

Obwohl sich Beat 'em Ups, die klassischen Konsolenspiele, niemals auf dem PC durchsetzen konnten, werden die Hersteller dieser Spieleattung nicht müde, den Markt mit immer neuen Inkarnationen der Kampfsportsimulationen zu bereichern.

Nachdem im Jahre 2000 das große Chaos ausgebrochen und die Erde führerlos war, schlüpfen die großen, unsterblichen Kämpfer aus ihren Verstecken und traten an, die Weltherrschaft unter sich auszumachen. Glücklicherweise kann Time Warriors im eigentlichen Spiel weitaus Besseres bieten, als die Hintergrundgeschichte

zunächst vermuten lässt. Zehn Kämpfer treten jeweils paarweise gegeneinander an, jeder von ihnen ist mit speziellen Waffen, eigenen Bewegungsabläufen und einer höchstpersönlichen Arena ausgestattet. Silmarils hat zur Ausstattung der Kämpfer keinen Bereich des Fantasy-Szenarios ausgelassen. Dennoch lassen sich alle Spielfiguren identisch steuern, mit Äxten bewaffnete Kämpfer zeigen nahezu die gleiche Agilität wie die wesentlich athletischer gebauten Schwertkämpfer. Auch Special Moves sind dünn gesät und dürften kaum für Erstaunen sorgen. Immerhin lässt sich das Spiel via Tastatur oder Gamepad recht intuitiv steuern, da die vier verwendeten Tasten nur einfach belegt sind. Auf Wunsch lässt sich die automatische Abwehr von gegnerischen Angriffen aktivieren, der Computer scheint hierbei jedoch seine eigene Spielfigur



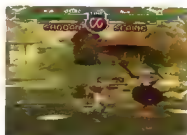
Sieht gefährlich aus, ist aber bestenfalls ein durchschnittlicher Angriff: Das Flammenschwert ist eines von vielen Fantasy-Anleihen.

zu bevorzugen. Die Qualitäten des Spiels liegen eher im grafischen Bereich, wird doch durch detaillierte Texturen und weiche Bewegungsabläufe ein sehr realistisches Bild gezeigt.

Ambiente

Die rechenintensive Grafik mit durchscheinenden Objekten, dreidimensionalen Arenen und freien Kamerafahrten bringt jedoch hohe Hardwareanforderungen mit sich, erst mit einigen speziellen 3D-Karten kommt man gleichzeitig in den Genuß von schöner Grafik und flüssigem Spiel.

Harald Wagner ■



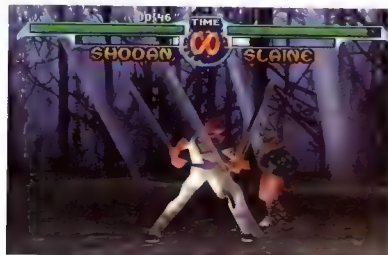
Die übergroßen Schwerter der meisten Kämpfer führen zu vergleichsweise trägen Bewegungen.



Die Arenen bestehen aus dreidimensionalen Objekten und haben entsprechende Rechneranforderungen.

Statement

Leider ist Time Warriors entweder schön oder schnell, beides gleichzeitig ist auf Durchschnittsrechnern nicht machbar. Immerhin wird dem Bereich des Schwertkampfes wieder etwas Aufmerksamkeit geschenkt, ansonsten wird aber absolut nichts Neues geboten. So wird auch in diesem Monat den Genreführern Virtua Fighter und Toshinden keine ernstzunehmende Konkurrenz geboten.



Die Lichtstrahlen schlucken einen großen Teil der Rechenleistung, mehr als fünf Frames pro Sekunde sind in dieser Arena nicht zu erwarten.

SPECS & TECHS

VGA Single-PC	N
SVGA ModemLink	N
BOS Netzwerk	N
WIN 95 Internet	N
Cyrix GeneralMidl	N
AMD Audio	N

REQUIRED	
Pentium 133, 16MB RAM	
Double Speed-CD-ROM, 60MB HD	

RECOMMENDED	
Pentium 200, 16MB RAM	
QuadSpeed-CD-ROM, 60MB HD	

3D-SUPPORT	
3DFX, Matrox Mystique	

RANKING

Beat 'em Up	
Grafik	78%
Handlung	62%
Handling	70%
Spiespaß	68%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Silmarils
Prels	ca. DM 90,-
Release	Mai '97

DIE EROTISCHE WIRTSCHAFTS-
SIMULATION!

WER
THE SEXY EMPIRE

Voraussichtlicher
Erscheinungstermin:
Mitte Mai '97

BESTELL-HOTLINE
Tel. 0721/97224-0
FAX 0721/97224-24

**Play
me!**



CD V Software GmbH
Postfach 2749
76001 Karlsruhe
Tel. 0721/97224-0

CDV
Software

interactive
S

Re-Loaded

Abschußrampe

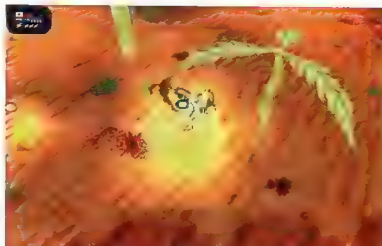
Schnell, schnell, ein Sequel: Re-Loaded setzt weiter auf übertriebene Gewaltdarstellung und versucht, das mager Spielkonzept durch mehr Rätsel aufzuwerten. Motto bleibt aber "Aug' um Aug', Zahn um Zahn".

Actionspiele können eigentlich auf eine ausgefeilte Hintergrundstory verzichten. So auch Re-Loaded, bei dem kurzerhand noch einmal der Bösewicht des Vorgängers namens C.H.E.B. aus dem Hut gezaubert wird. Der Schurke will mal wieder die Weltherrschaft erringen und muß von unseren skurrilen Helden Mamma, Bounca,

Butch, Cap'n Hands, Sister Maggie und The Consumer zur Strecke gebracht werden. Alle Figuren sind unterschiedlich schnell und anders bewaffnet, außerdem kann jeder eine spezielle Extrawaffe mit spektakulären Grafikeffekten einsetzen. Im Vergleich zu Loaded wurden beim Nachfolger die Missionen komplexer aufgebaut. Anstatt nur durch die Levels zu wandern und alles umzunieten, was sich bewegt, müssen Sie nun bestimmte Aufträge ausführen oder kleine Rätsel lösen, um weiterzukommen. Der Feuerdaumen sollte dennoch gut geölt sein, denn das Hauptaugenmerk liegt weiter auf der Eliminierung von Gegnern.

Einsatz im Pixelbrei

Die Steuerung mit Joystick oder Keyboard funktioniert leidlich gut, wobei das diagonale Feuer oftmals Glückssache ist,



Beinharte Action unter Palmen steht trotz des erweiterten Rätselanteils bei Re-Loaded weiterhin im Vordergrund. (SVGA)

denn dadurch entstehen oft unfaire Situationen, wenn die eigentlich stohldummen Gegner schräg auf Sie zulaufen. Die 3D-Engine unterstützt nun auch große Objekte, die sich verschieben lassen, so beispielsweise Felsbrocken, unter denen sich Extras verbergen. Die Grafik läuft entweder unter VGA oder SVGA und unterstützt je nach Rechner und Grafikkarte bis zu 16 Bit Farbtiefe, was die aufwendigen Lichteffekte besser zur Geltung bringt. Allerdings ruckelt die SVGA-Version sogar auf einem P 200. Gespeichert werden darf übrigens nur am Ende eines jeden Levels, was stellenweise zu Frust führt.

Florian Stangl ■



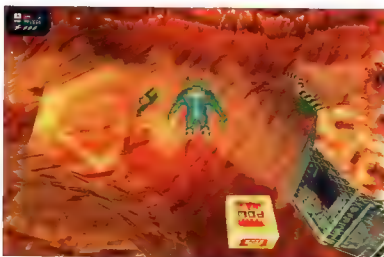
Braune Gegner auf braunem Grund sind wenig augenfreundlich und eher unfair! (VGA)



Die müßige deutsche Übersetzung läßt die Fähigkeiten der Charaktere nur erahnen.

Statement

Der Vorgänger war zwar nicht gerade eine Ausgeburt intelligenter Spieldesigns, aber dank seiner geradlinigen Art relativ unterhaltsam. Der Nachfolger zerstört durch eher nutzlose Rätselaufgaben viel von der simplen Haw-Drauf-Aktion und nervt durch umständlich aufgebaute Missionen. Abgesehen von den eindrucksvollen Lichteffekten ist die grobe Grafik zu unübersichtlich; viele der Gegner verschwinden im Pixelbrei.



Unter den beweglichen Felsen verbergen sich oft wertvolle Gegenstände. Die Gegner nutzen die Brocken aber als Waffe. (SVGA)

SPECS & TECS

VEA	Single-PC	2
SVGA	ModemLink	2
OS	Network	2
WIN 95	Internet	2
Eyrax	GeneralMid	2
AMD	Audio	2

REQUIRED

Pentium 75, 16 MB RAM
QuadSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED

Pentium 133, 16 MB RAM
QuadSpeed-CD-ROM

3D-SUPPORT

keine 3D-Unterstützung

RANKING

Action	
Grafik	55%
Handlung	61%
Handlung	63%
Spielspaß	56%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Grenlin
Preis	ca. DM 90,-
Release	April '97



Multimedia - Zubehör

Telefonische Bestellannahme:
(0 33 28) 47 47 06
 Mo - Fr 9.00 - 19.00 Uhr & Sa 9.00 - 16.00 Uhr

GAMES AND MORE Versandhandel für Software und Computerzubehör Korf & Korf OH
 Neue Straße 3 — 14513 Teltow — Fax: (0 33 28) 47 29 25

*Bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise incl. 15% Mehrwertsteuer und in DM. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Es gelten unsere AGBs.
 Versandkosten: Nachnahme: 9,00 DM plus 3,00 DM NH. Gebühr der Post; Kreditkarten: 9,00 DM; Vorkasse: 6,00 DM; Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,00 DM.

ab 250.00 DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei!

Nachdem Interactive Magic bereits letzten Monat mit der Flugsimulation *Air Warrior 2* einen Achtungserfolg für sich verbuchen konnte, nimmt das Softwarehaus nun die bodengestützte Kriegsführung aufs Korn. Wie *Air Warrior* verzichtet auch *iM1A2 Abrams* dabei konsequent auf jegliche Features, die für Spielspaß sorgen könnten.

Die Anzahl der Panzersimulationen ist bestenfalls als dürftig zu bezeichnen, zieht man davon noch die Actionspiele gleicher Thematik ab, fällt es einem Softwarehaus nicht schwer, sich sogleich an die Spitze des Genres zu setzen. So auch Interactive Magics *iM1A2 Abrams*, das trotz einiger Mängel für längere Zeit das Maß der Dinge darstellen wird. Dargestellt wird übrigens nicht allzuviel, wird doch offenbar eine ähnliche Grafikengine wie bei *Air Warrior 2* verwendet. Die nach Firmenangaben "neueste 3D-Graphik-Technologie", die "an die Grenzen des derzeit auf einem allgemein verbreiteten PC erreichbaren stößt", präsentiert sich im Vergleich zu Spielen der jüngeren Vergangenheit als

iM1A2 Abrams

Schwebeteilchen



0-Ton des Herstellers: "Der Spieler erlebt hautnah das Feeling, eine der modernsten und gefährlichsten Kampfmaschinen zu kommandieren."

unerklärlich schlicht, arm an Objekten und darüber hinaus sogar recht langsam.

Alternativlos

Der Spieler kommandiert eine kleine Gruppe von Panzern und kann dabei die Rolle des Geschützoffiziers, des Fahrers oder des Panzerkommandanten übernehmen. Lediglich die Position des Kommandanten bietet langfristig die Chance, alle der insgesamt über 70 Missionen erfolgreich zu bestreiten. Leider unterscheiden sich die auf dem Balkan oder dem Golf platzierten Aufträge nur in Details: Mehr als vier unterschiedliche Missionstypen

ließen sich nicht ausmachen. Auch grafisch unterscheiden sich die Einsatzgebiete fast nur durch die Farbe, die Landschaften sind fast völlig flach. Daß die Panzer dicht über dem Boden zu schweben scheinen, mag an den besonderen Fähigkeiten der amerikanischen Kampfmaschinen liegen, da die Fahrzeuge dabei aber nicht einmal in Feldern Spuren hinterlassen, dürfen daran Zweifel angemeldet werden. So bleibt ein für Simulationfans alternativloses Spiel, das zwar einige gute Ansätze hat, aufgrund der Technik- und Designmängel aber kaum für Spielspaß sorgen kann.

Harald Wagner ■



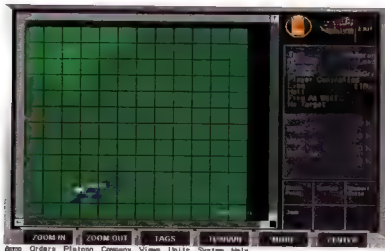
Da auf Animationsstufen verzichtet wird, sehen Bewegungen recht „lustig“ aus.



Die urwüchsige Landschaft Bosniens wird eindrucksvoll in Szene gesetzt.

Statement

Panzer schweben sanft über dem Bauernhof, im Hintergrund tanzt eine phlegmatische Kuh den Moonwalk – sicherlich sind dies keine spielentscheidenden Kriterien. Den Realismus einer Simulation aber nur an Details festzumachen, die dem Spieler verborgen sind, ist nicht mehr ganz zeitgemäß. Schließlich laufen selbst puristische Flugsimulationen wie *Air Warrior 2* nicht mehr im Textmodus.



Mit dem "Multi-Zoom-Map-View" erhält der Spieler eine einfache Möglichkeit, seine Panzer durch die Gefahrenzonen des Balkan zu steuern.

SPECS & TECS

VGA Single-PE	1
SVGA ModemLink	2
BOS Netzwerk	3
WIN 95 Internet	0
Linux GeneralMod	0
AMD Audio	0

REQUIRED
486DX4-100, 16 MB RAM,
DoubleSpeed-CD-ROM, 3 MB HD

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM,
QuadSpeed-CD-ROM, 260 MB HD

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Simulation	
Grafik	8%
Sound	20%
Handling	50%
Spielspaß	32%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Interact. Magic
Prefs	ca. DM 100,-
Release	Mal '97

INDEPENDENCE DAY

THE GAME

**SCHLAGEN SIE ZURÜCK.
HEUTE IST INDEPENDENCE DAY.**



Heben Sie ab und heizen Sie den Aliens ein!



100

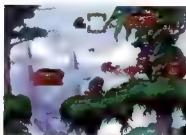


Lomax

Rutschpartie

Die Lemmings sind zurück! Oder besser gesagt: Ein Lemming ist zurück. Der kleine Lomax ist der untypischste Vertreter seiner Gattung. Zum einen hat er einiges im Kopf, zum anderen ist Lomax aber auch ein regelrechtes Jump&Run-Genie. Wenn es anders wäre, hätte er in diesem Actionspiel von Psygnosis wohl keine Chance: In über vierzig beinhaltenen Levels muß er Hunderte seiner Artgenossen von einem Fluch erlösen.

Wer kennt sie nicht, die kleinen grünhaarigen Männchen namens Lemmings? In der Tat haben sich die putzigen Wesen inzwischen zu einem Markenamen entwickelt, der selbst nach vier veröffentlichten Spielen noch reichlich Verkaufspotential besitzt. Das dachten wohl auch die Lem-

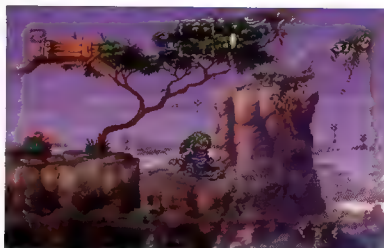


Schon wieder wurde ein Lemming durch einen Drehsprung erlöst.



Extrem schwierig: bei den vielen Todeffekten kommt schnell Frust auf.

mings-Väter bei Psygnosis, als sie kürzlich beschlossen, den putzigen Wesen mal einen Urlaub vom Denkspiel-Genre zu gönnen. Der Ausflug in die Jump&Run-Gattung nennt sich Lomax und hat die Abenteuer eines gleichnamigen Lemmings zum Thema. Nachdem der böse Zauberer Evil Ed alle seine Artgenossen mit einem Fluch belegt hat, ist Lomax in den vierzig Plattform-Welten des Lemminglandes ziemlich alleine. In Gefahr ist er noch dazu: Seine kleinen Brüder machen plötzlich mit wirrem Haarschopf und verzücktem Grinsen Jagd auf ihn. Zum Glück beherrscht Lomax eine Drehattacke, mit der er die hypnotisierten Artgenossen wachrütteln kann. Natürlich hat Lomax auch andere Fertigkeiten. Beispielsweise kann er mit seinem magischen Bumerang-Helm um sich werfen, er kann schweben und sich manchmal sogar eingraben. Alles in allem wird Jump&Run-



Schöne Animationen - aber leider nur VGA. Lomax kommt im Zeitalter von Pandemonium recht hausbacken daher. An Witz mangelt es aber nicht.

Kost der gehobenen Mittelklasse geboten. Die Welt der Lemmings präsentiert sich im Windows-95-Fenster oder -Vollbild in einer Auflösung von 320x200 Bildpunkten.

Ein harter Brocken

Trotz dieser Beschränkung auf VGA kann die Grafik mit ihrer rasanten Geschwindigkeit und den vielen Animationen auch heute noch begeistern. Vor allem die Bewegungen von Lomax und seiner zahlreichen Gegner (fliegende Bombenwerfer, gefräßige Fische usw.) könnten nicht besser gelungen sein. Die vierzig halsbrecherischen Spielstufen ent-

halten so ziemlich alle Gemeinheiten, die man sich für ein Jump&Run in 2D-Technik wünschen kann: rotierende, abtauchende und sich drehende Plattformen, Parallax-Scrolling mit teilweise mehr als fünf Ebenen sowie einige knifflige Puzzles im typischen Lemmings-Stil. Da der kleine Wirbelwind ohnehin sehr gerne in die Arme seiner Gegner läuft bzw. in vollem Karacho irgendwelche Abhänge hinunterstürzt, sollte ein einstellbarer Schwierigkeitsgrad eigentlich kein Thema sein. Leider wurde daran nicht gedacht, was ungeübte Spieler schnell abschrecken dürfte.

Thomas Borovskis ■

Statement

Für Lemmings-Liebhaber mit reichlich Übung beim Hüpfen und Springen ist Lomax natürlich ein Pflichtkauf. Spielern, denen die Plüschtiere weniger zuzugewogen oder denen der Sinn nach wirklichen Innovationen steht, sollten lieber einen längeren Blick auf Pandemonium werfen. Wer sich von den hohen Anforderungen an die Fingerfertigkeit nicht abschrecken läßt, kann sich trotzdem auf ein solide gemachtes Spiel freuen.



SPECS & TECHS

VGA Single-PC	1
SVGA ModemLink	-
DOS Netzwerk	-
WIN 95 Internet	-
Cyrix General MIDI	-
AMD Audio	-

REQUIRED

Pentium 75, 8 MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED

Pentium, 8 MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM

3D-SUPPORT

keine Unterstützung

RANKING

Jump & Run

Grafik	65%
Sound	65%
Handling	52%
Spielspaß	60%

Spiel deutsch

Handbuch deutsch

Hersteller Psygnosis

Preis ca. DM 80,-

Release April '97

SEAN DUNDEE'S WORLD CLUB FOOTBALL



VERTEIL
0211/33 80 00

A NEW STAR IS BORN

... DIE FUSSBALLSIMULATION ...

Moto Racer

Hot Wheels

Kann es ein intensiveres Gefühl von Freiheit und Abenteuer geben, als mit Tempo 270 dicht an der Leitplanke entlangzurasen? Mit seinem Hochstart eine ganze Motorradgang zu beeindrucken? In engen, kurvenreichen Bergstraßen die Kraft seiner über 100 Pferdestärken zu spüren? Das französische Softwarehaus Delphine hat den Traum eines jeden Bikers vom autofreien Gardasee in beeindruckender Weise umgesetzt.

Während jedes Autorennen seine PC-gerechte Umsetzung schon längst erfahren hat, lassen sich die reinrassigen Motorradrennsimulationen an einer Hand abzählen. Auch bei Moto Racer handelt es sich eher um eine zweirädrige Version von Bleifuß oder Need for Speed als um die Simulation der Läufe einer Motorrad-WM. So fährt man zwar seine Maschine über völlig autofreie Rundstrecken, hierbei handelt es sich in der Hälfte aller Fälle jedoch um (optisch überaus reizvolle) Stadt- und Land-

straßen. Diese wurden perfekt auf ihren Einsatz in Moto Racer abgestimmt, so daß ein Motorradfahrer alles finden dürfte, was sein Herz begehrt: lange Geraden und weite Kurven, aber auch unübersichtliche Bergkuppen und unverhofft auftauchende Engstellen. Stets existiert die Möglichkeit, seine Opponenten im Kampf um den ersten Platz zu überholen und kleinere Fahrfehler zu korrigieren. Im Gegensatz zu den meisten Autorennspielen benötigt man dazu allerdings starke Nerven, da Moto Racer die eigene Geschwindigkeit und die



Auf nur einem Rad den steilen Berg hinunter: So sind in kürzester Zeit Höchstgeschwindigkeiten garantiert – und auch lange Bremswege.

Gefahr solider Hindernisse hautnah überträgt. So wird, obwohl für Leib und Leben keinerlei Gefahr besteht, so manche Aufholjagd zur schweißtreibenden Angelegenheit, schließlich könnte jede falsche Joystickbewegung zum unfreiwilligen Absitzen führen. Um dies zu erreichen, müßte man übrigens mit Vollgas gegen eine Wand rasen oder auf

nur einem Rad gegen ein Hindernis prallen, leichtere Fahrfehler werden meist nur mit einer Geschwindigkeitsenkung geahndet. In niedrigen Schwierigkeitsstufen bedeuten solche Vorfälle nicht unbedingt das Aus im Rennen um den Sieg, da die computergesteuerten Fahrer zwar meist fehlerfrei, dafür aber nur selten mit maximaler Geschwindigkeit fahren.





Dieser "Stunt" quer zur Fahrtrichtung geschah eher unfreiwillig, als Wunsch führt der Fahrer während der Sprünge aber sehenswerte Einlagen aus.

Die Steuerung des Rennbolides gestaltet sich denkbar einfach: Neben Gas, Bremse und Lenkstange existiert nur noch die Turbo-Taste, die das Motorrad mit einem sehenswerten Wheelie in kürzester Zeit auf Höchsttempo beschleunigt.

Off-Road-Vergnügen

Dessen häufiger Einsatz ist in den höheren Schwierigkeitsstufen übrigens anzuraten, da dies die einzige Möglichkeit ist, an den elf oder 23 Gegnern vorbeizukommen. In der Hälfte der Strecken hat die Turbo-Taste noch eine weitere Funktion: Insgesamt vier Endurostrecken erlauben es dem Spieler, während eventueller Sprünge kleinere Stunts durchzuführen (die allerdings nicht bewertet werden). Bei den Endurostrecken dürfte es sich, trotz der Actionlastigkeit des Spiels, um die momentan realistischste Simulation dieses Sports handeln. Präzises Driften ist ebenso möglich wie genau kontrollierbare Sprünge, die Strecke ist

dabei sogar stets ausreichend weit einsehbar. Neben den Schwierigkeiten, welche die unruhigen Strecken dem Fahrer naturgemäß bescheren, ist das größte Handicap die plötzliche Umstellung auf die Enduromaschine. Im Meister-schaftsmodus werden stets abwechselnd Straßen- und Geländestrecken gefahren, der Umstieg auf den jeweils anderen Maschinentyp ist ziemlich gewöhnungsbedürftig.

Hüppchenweise

Zu Beginn stehen lediglich vier Strecken zur Auswahl, jeweils zwei pro Streckentyp. Nach erfolgreicher Absolvierung dieser Rundkurse kommt eine weitere hinzu, bis schließlich acht Strecken zur Verfügung stehen. Allerdings werden im untersten Schwierigkeitsgrad nur zwei und im mittleren vier Strecken freigeschaltet, und nach erfolgreichem Bestehen der Meisterschaft im höchsten Schwierigkeitsgrad können die Strecken schließlich rückwärts gefahren



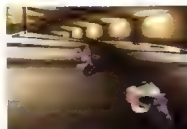
Die Fahrerkamera bietet das beste Fahrgefühl, allerdings auch die schlechtesten Sichtverhältnisse. Für Endurfahrten ist sie daher nicht geeignet.

werden. Jeder dieser Strecken wurde mit vielen unterschiedlichen Landschaftsobjekten, detaillierten Texturen und kleinen Animationen Leben eingehaucht, und auch die Streckenführung ist überaus glaubwürdig, so daß Moto Racer einen sehr realistischen Eindruck macht. Verantwortlich dürfte dafür auch die verwendete Grafikengine sein, die auf leistungsstarken Rechnern eine Auflösung von 640x480 Bildpunkten in 65.536 Farben völlig flüssig darstellen kann. Durch mehrere wählbare Auflösungen und einstellbare Grafikdetails ist sogar ein Pentium ältester Bauart noch in der Lage, ein sehenswertes Rennspiel darzustellen, das mittels der hohen Bildwiederholraten und der zugrundeliegenden Fahrphysik ein sehr intuitives Fahrgefühl erzeugen kann.

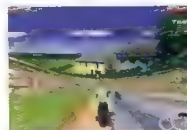
Harald Wagner ■



Durch die Texturen werden schnelle Bewegungen visualisiert.



In Tunneln werden Lichteffekte und Geräuschkulisse perfekt nachgeahmt.



Die idyllischen und engen Straßen verlangen sehr vorsichtiges Steuern.

Statement

Mit Moto Racer haben Delphine Software und Electronic Arts vermutlich das derzeit mögliche Optimum erreicht. Mit den ultraschnellen Rennmaschinen auf sehenswerten Pisten, aber auch mit den agilen Enduros macht sich beim Spieler schnell Geschwindigkeitsrausch und Angst vor Hindernissen breit. Nur leider kennt man halt irgendwann alle Strecken auswendig...



SPECS & TECHS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	2
DO5	Netzwerk	8
WIN 95	Internet	8
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
486 DX2-66, 8MB RAM 2x-CD-ROM, HD CMB

RECOMMENDED
Pentium 133, 16MB RAM 4x-CD-ROM, HD 75 MB

3D-SUPPORT
Direct3D

RANKING

Simulation	
Grafik	90%
	70%
Handling	82%
Spielepaß	86%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. DM 100,-
Release	Mai '97

Batman Forever: The Arcade Game *Flatterhaft*

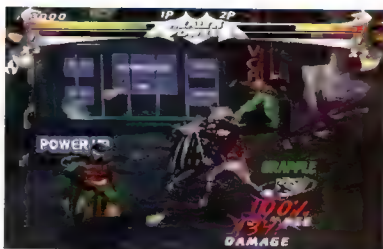
Acclaim kann es nicht lassen. Das neueste Spiel mit den Comic-Helden Batman und Robin ist eine Arcade-Umsetzung und verblüfft mit grandiosen Spezialeffekten, hat spielerisch aber weniger Gehalt als Robins Strumpfhosen Laufmaschinen besitzen.

Superhelden sind schon gestreifte Menschen. Sie müssen aufpassen, daß sie ihre gutbürgerliche Identität als Playboy oder Reporter wahren und sollen gleichzeitig immer am Ort des Verbrechens sein, das sie doch zu bekämpfen

trachten. Harte Zeiten also, besonders für den Flattermann Batman, der sich gleich mit zwei Erzschorlen herumschlagen muß. Der Riddler und Two-Face sind ja alte Bekannte, die für den Kinoschinken Batman Forever gemeinsam gegen den Cape-Helden zu Felde ziehen. Der Streifen von Tim Burton lieferte auch die Vorlage für ein ultraschnelles Prügelspiel in den Spielhallen, das Acclaim für den PC umsetzen ließ. Sie wählen demnach zwischen Batman und Robin oder treten zusammen mit einem Freund gegen die Übermacht der Gangster an.

Schwing, Robin, schwing

Beide Helden verfügen über ein mächtiges Repertoire an Schlägen, Tritten und Special Moves, die aufgrund der hohen Spielgeschwindigkeit nur schwer gezielt anzubringen sind. Außerdem finden Sie immer wieder Extrawaffen wie Baterangs, Gasbom-



Wenn Batman und Robin gemeinsam mit Special Moves die bösen Buben in die Mangel nehmen, haben diese nicht mehr viel zu lachen.

ben oder Granaten. An manchen Stellen lassen sich Gegenstände wie Fässer aufnehmen und auf die Gegner werfen. In den acht Levels warten neben normalen Rüpeln auch der Riddler und Two-Face auf Sie, die mit Abrißbirnen oder Hubschraubern für Gefahr sorgen. Doch unsere Helden haben ja ihre Seile dabei, mit denen sie sich an Mauervorsprüngen festhalten können, und mähen dann die Gegner dutzendweise. Wenn Sie aber kein Gamepad mit vier Buttons besitzen, müssen Sie auf die Tastatur zurückgreifen. Wenigstens mildern drei Schwierigkeitsgrade und diverse Continues dieses Manko etwas.

Florian Stangl ■

Statement

Heiliges Mittelmaß, Batman! Wieder hat es nicht für mehr als ein simples Prügelspiel im Double Dragon-



Stil gereicht. Auch wenn es ständig rummst, blitzt und donnert, bis die Soundkarte qualmt – der Spieler ist einfach überfordert. Mit zahlreichen Extrawaffen wie explosiven Baterangs oder Gasbomben geht es dem üblen Pock an den Kragen, doch dank der ultrahohen Spielgeschwindigkeit bleibt keine Zeit für gezielte Aktionen. Wildes und planloses Hämmern auf den Buttons führt noch am ehesten zum Erfolg, was den Spielspaß erheblich mindert.



Two-Face greift überraschend mit der großen Abrißbirne ins Geschehen ein, trifft aber nur seine eigenen Handlanger.



Auch Ihre Kontrahenten können mit Fässern und Steinen wild um sich werfen.



Beide Superhelden können sich mit Seilen über den ganzen Bildschirm schwingen und so leicht mit den Gegnern fertig werden.

SPECS & TECHS

VE4 Single-PC	2
SVGA ModemLink	
006 Netzwerk	
WIN 95 Internet	
Cyrix GeneralMidi	
AMD Audio	

REQUIRED

Pentium 60, 8 MB RAM,
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED

Pentium 133, 16 MB RAM,
QuadSpeed-CD-ROM

3D-SUPPORT

keine 3D-Unterstützung

RANKING

Action	
Grafik	61%
Handling	57%
Spielspaß	42%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Acclaim
Preis	ca. DM 90,-
Release	April '97

B+E Games



09721 / 18 56 33

eMail: BE.Games@t-online.de
T - Online: ENOPRES #

Mo-Sa: 1200-2200 Uhr
Rhönstr. 9, 97422 Schweinfurt

Fax 09721 / 189633

Armoured Fist 2.0	79,90	FIFA '97	72,90	Lomax	59,90	Neverhood	74,90	Starcraft	79,90
Battle Cru. 3000 AD	69,90	FIFA Soccer Manag.	69,90	Lost Vikings 2	59,90	NFL Madden '97	72,90	Starfleet Academy	69,90
Bazooka Sue LtdEd	79,90	Flottenmanöver	69,90	Marble Drop	39,90	NHL Hockey '97	72,90	Superfun 2	14,90
Blood	69,90	Flying Corps	79,90	Master of Orion 2	74,90	Nihilist	59,90	Terminator Skynet	39,90
Bud Tucker in D.T.	32,90	Formel 1	79,90	M.A.X.	69,90	Othello	39,90	Theme Hospital	69,90
Cluedo	39,90	Gold Games	29,90	MDK	69,90	Pandemonium	69,90	Toy Story Action	49,90
Com.+Conq. 2	79,90	Grand Prix 2	79,90	Mechw. 2 Merc.	79,90	PC Games Cheat 2	27,90	Trivial Pursuit	69,90
C+C 2 Gegenangr.	27,90	GP Manager 2	79,90	Monopoly	59,90	Perfect Weapon	72,90	Tunnel B1	79,90
Comanche 3.0	79,90	GP 2-Fahrertraining	27,90	Nascar Racing 2	74,90	Pinball '97	54,90	UEFA Champ.L.97	69,90
Conquest Earth	79,90	Hattrick Wins	69,90	NBA Hangtime	69,90	Planer 2 Mission	27,90	WWF in y.House	59,90
Daggerfall	69,90	Have a N.I.C.E. day	59,90	NBA Jam Extr.	69,90	Privateer 2	79,90	Yahtzee	39,90
Dark Forces 2	79,90	HeliCOPS	49,90	NBA Live '97	72,90	Redneck Rampage	69,90	B+E Presilits	
Darklight Conflict	72,90	Holiday Island	69,90	Need 4 Speed 2	72,90	Risiko	69,90		
Das schw. Auge 3	29,90	Hugo 2	44,90	Need f. Speed SE	59,90	SCARAB	64,90	Alien Trilogy	39,90
Demonworld	69,90	Hugo 3	59,90	Nemesis	69,90	Schleichfahrt	69,90	Alien Incident	14,90
Die Fugger 2	49,90	Hugo 4	59,90	ÜBRIGENS: Wir führen auch Software für Sony PSX, SEGA Saturn und N 64 z. B. Black Dawn, 4-4-2 Fußball ...		Sega Rally	69,90	Bad Mojo	39,90
Dominion	69,90	im1A2 Abrams	89,90			Siedler 2 Mission	27,90	Beavis & Butt-Head	24,90
Dungeon Keeper	69,90	Independence day	72,90	Sony PSX od. SEGA Saturn je DM 84,90		Sim C. 2000 Netz	89,90	Cyberia	24,90
Ecstasica 2	69,90	Iron & Blood	69,90	Nintendo 64: FIFA 64 nur DM 119,90		Sim Copter	69,90	Descent	24,90
EF 2000 Tactcom	34,90	Jagged All. 2 DG	69,90	Thrustmaster T2 Lenkrad incl. Pedale bei uns nur DM 219,90		Space Jam	49,90	Descent 2	39,90
Exhumed	69,90	KKND	59,90	Lösungshefte je DM 12,90		Speedster	64,90	Fade to Black	14,90
F22-Lighting 2	79,90	Larry 7	79,90	!! Gesamtpreisliste gratis !!				FIFA 96 Classic	29,90

Versandkosten: Nachnahme DM 10,- + Postgeb.; Vorkasse DM 6,90
NEU: Schon ab DM 180,- versandkostenfrei. Es gelten unsere AGB.

!!Händleranfragen erwünscht!!
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

Erhältlich für
Windows® 95 und PlayStation™



Heiße Öfen.

Original-Grafik aus dem Spiel.



Sie haben sie alle gespielt: Stars!, Master of Orion 2, Star Control 3, Deadlock, Space Bucks. Und Playmates Interactive ist der Meinung, daß in diese sympathische Kollektion an Weltraum-Eroberungs-Strategiespielen unbedingt auch Into the Void gehört. Finden wir aber gar nicht...

Für einen waschechten Weltraum-Imperialisten ist nichts so unerträglich wie der Anblick eines unbesiedelten Planeten. Schon in der nächsten erreichbaren Runde wird deshalb ein "Colony Ship" mit euphorischen Siedlern gechartert, die in der Filiale neben Nahrung und Raumkreuzern auch neue Steuerzähler fabrizieren sollen. Durch die Verteilung dieser Bewohner auf sechs Abteilungen (Landwirtschaft, Forschung, Produktion, Rohstoff-Gewinnung, Spionage, Verteidigung) setzt man Prioritäten beim Ausbau der Infrastruktur. Sobald ein wissenschaftlicher Durchbruch erzielt wurde, dürfen Sie eine der Kategorien updaten. Auf dem Reißbrett werden zudem Raumschiffe aus Waffensystemen, Panzerung, Antrieb und Radar zusammengepfriemelt, mit denen man die

Into the Void

Nichtsnutz



Die maximale Bevölkerungszahl hängt von der örtlichen Landwirtschaft ab: Je ausgefeilter die Technologie, desto mehr Nahrung steht zur Verfügung.

sechs außerirdischen Lebensformen samt ihrer schnittigen Flotten auf Distanz hält – für den Fall, daß alle diplomatischen Raffinessen ("Laßt uns Frieden schließen..." – "Okay") fehlschlagen.

Ins Leere kolonisiert

Bedingt durch die limitierte Komplexität hätte man sämtliche Funktionen locker auf zwei, drei Bildschirmen unterbringen können. Die Programmierer haben es aber geschafft, das bißchen Strategiespiel bis zum Geht-nicht-mehr aufzublasen und Funktionen auf zig Buttons und Menüs zu verteilen. Was wiederum fehlt, sind Übersich-

ten zu Themen wie "Wer entwickelt was?" oder "Was wird wo von wie vielen Personen produziert?". Daher ist man genötigt, in jeder Runde auf sämtlichen Planeten nach dem Rechten zu sehen. Die Handhabung ist dabei alles andere als intuitiv. Selbst für einfachste Vorgänge (Kolonisten von A nach B bringen) muß zunächst die Online-Hilfe konsultiert werden. Auch der Sinn mancher Buttons erschließt sich nicht immer auf den ersten Klick. Daß Besucher aus dem All Ihre Siedlungen bedrohen, wird lediglich via e-Mail gemeldet; spektakuläre Weltraum-Schlachten sind nicht vorgesehen.

Petra Maueröder ■



In der Datenbank finden Sie ausführliche Informationen zu allen erforschten Gebäuden und Raumschiffen.



Lustige bunte Bälle repräsentieren die Planeten des Sternensystems.

Statement

Into the Tonne:
Der PC Games-Sonderpreis für das überflüssigste „Master of Orion 2 kann doch jeder...“.



Programm geht in diesem Monat an Playmates Interactive. Einstieger hadern mit dem an Umständlichkeit kaum noch zu toppenden Interface, Fortgeschrittene halten sich wegen akuter Unterbeschäftigung nur mit Mühe wach – von der Stars!-verwöhnten Multiplayer-Klientel ganz zu schweigen.



Vier bestehen aus einem Raumschiff: Basierend auf diesen Bauplänen gehen die Konstruktionen anschließend in kolonieeigenen Werk in Serie.

SPECS & TECS

VGA Single-PC	10
S-VGA Modem Link	-
ODS Netzwerk	10
WIN 95 Internet	-
Links General MIDI	-
AMD Audio	-

REQUIRED
486 DX2/66, 8 MB RAM
2x CD-ROM, HD 35 MB

RECOMMENDED
Pentium 100, 16 MB RAM
4x CD-ROM, HD 114 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

5 Strategie	
Grafik	55%
Id	40%
Handling	45%
Spielspaß	43%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Playmates
Preis	ca. DM 100,-
Release	Juni 97

X-Men: Children of the Atom

Strahlemänner

Arme Mutanten: Erst erhalten sie Superkräfte, dann werden sie in bunte Kostüme gesteckt und müssen sich schließlich auch noch mit üblen Bösewichten kloppen. Gut für den Spieler, denn der erhält mit der PC-Umsetzung dieses Arcadespiels ein kurzweiliges Beat 'em Up.

Batman und Superman mögen zwar die bekanntesten Comic-Superhelden von DC sein, doch Konkurrent Marvel Comics hat ebenfalls eine ganze Reihe illustrierter Charaktere auf Lager. Angefangen bei Dr. X, der die verstrahlten Helden zu einer superstarken Kampftruppe zusammenstellt, bis hin zu Heroen wie Magneto.

Statement

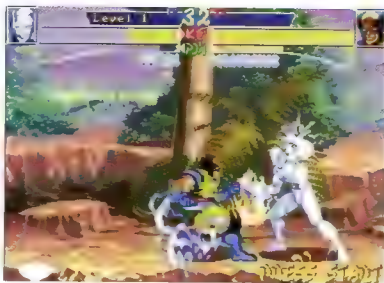
Wenn Sie eine Schwäche für gnadenlos schnelle und komplexe 2D-Prügelspiele haben, dürfen Sie hier bedenkenlos zugreifen. X-Men ist zweifellos das beste Spiel dieses Genres. Gegen die 3D-Konkurrenz wie Virtua Fighter kommt die altbackene Grafik natürlich nicht an, und wer realistischen Kampfsport schätzt, wird sich schoudernd von den Raketen-, Laser- und Tentakelattacken abwenden. Alle anderen werden ihren Spaß an den bunten Prügelorgien haben.



to, Iceman oder Juggernaut treffen etliche Figuren mit Marvel-Lizenz in Acclaims X-Men: Children of the Atom aufeinander. Herausgekommen ist ein 2D-Prügelspiel alter Schule, das enorm schnell und komplex ist. Sie dürfen entweder mit Ihrem Lieblings-Mutanten gegen die Streikkräfte des Gegners antreten oder sich mit einem menschlichen Gegner herumschlagen. Das funktioniert entweder mit jeweils einem Kämpfer oder einer ganzen Gruppe, die Sie nach Belieben zusammenstellen dürfen. Gesteuert wird per Gamepad mit bis zu sechs Buttons oder mit der Tastatur, was erstaunlich gut funktioniert.

Chaos im Orbit

Ziel ist es, den bösen Magneto in seiner Orbitalstation zu besiegen. Bis dahin müssen Sie die erste Riege der bösen Mu-



Wolverine und Magneto beharken sich dank ihrer Mutantenkräfte mit effektgeladenen Special Moves und plündern auch mal Objekte im Hintergrund.

tanten überstehen und erkämpfen sich so auch ständig neue Mitstreiter. Faszinierend ist die hohe Geschwindigkeit der Kämpfe und die vielen Effekte, die bei den unglaublichen Special Moves über den Bildschirm sausen. Die teils riesigen Spielfiguren verfügen über ein sattes Repertoire an Grundschiessen, die nach allen Regeln der Spielhallen-Kunst zu etlichen Combos und Specials kombiniert werden können. Außerdem interagieren die Superhelden mit dem Hintergrund und können ganze Häuserblocks im Kampf fachgerecht zerleinern.

Florian Stangl ■



Zehn aus den Comics bekannte Superhelden stehen zur Auswahl.



Neben Schlägen, Tritten und Würfeln setzen manche Charaktere auch Fernwaffen ein.



Für bestimmte Aktionen müssen die Mutanten über eine bestimmte Menge an Psychoenergie verfügen, die am oberen Bildschirmrand angezeigt wird.

SPECS & TECS

VEA Single-PC	2
SVGA ModemLink	2
ODS Netzwerk	2
WIN 95 Internet	2
Logic GeneralMid	2
AMD Audio	2

REQUIRED
486DX2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

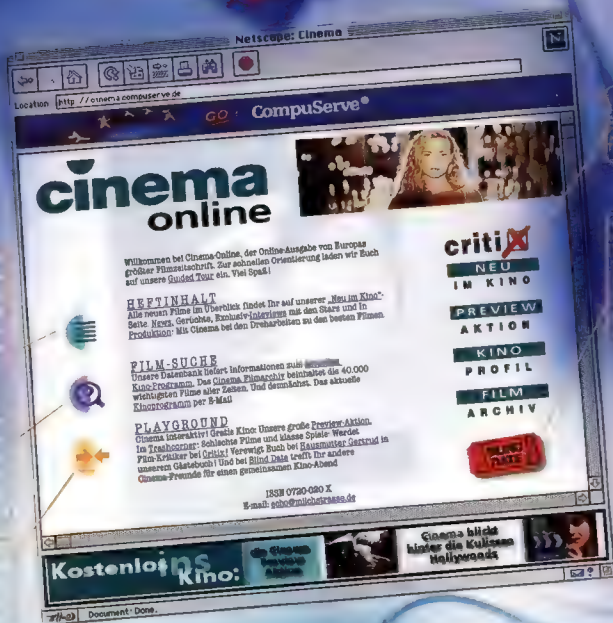
RANKING

Action	
Grafik	73%
Handling	81%
Spielspaß	76%
Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Acclaim
Preis	ca. DM 80,-
Release	Mai 97

Der heißeste Draht, seit es Kino gibt:

cinema online

<http://cinema.compuserve.de>



Wie findet Ihr Filme:
- liker, fern, mit Cinema
- bewertungen der besten
- alten Filme

Wann Ihr Partner - mit
Cinema Online wie mehr
allein ins Kino: Einfach
Filmtitel und Stadt ein-
tragen, Antwort abwar-
ten, und zum Blind Date
abfahren!

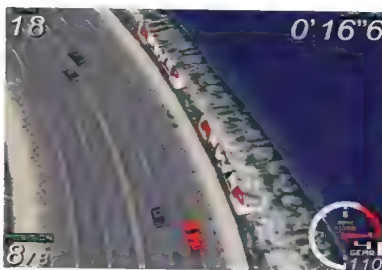
Weitere Topadressen der Verlagsgruppe Milchstraße:

Rein <http://tunfilm.compuserve.de>. Und zu <http://max.compuserve.de>. Und ab sofort <http://horfun.compuserve.de>

Wer bei Autorennen aus der Vogelperspektive automatisch an Micro Machines denkt, liegt mittlerweile falsch. Speedster von Psygnosis mixt 3D-Grafik, Von-Oben-Sicht und flotte Action zu einem unterhalt-samen Rennspiel für zwischendurch.

Speedster

Schleudergang



Speedster wird ausschließlich aus dieser Sicht gespielt. Der 3D-Effekt ist dennoch vorhanden, da die Landschaft aus Polygonen aufgebaut ist.

ein Einzelrennen auf einem der acht Kurse, eine komplette Meisterschaft oder gegen die eigene Bestzeit im Ghost-Modus. Gewinnen Sie in den beiden schweren der drei Schwierigkeitsgrade alle Rennen, winken Bonusstrecken und -fahrzeuge.

Lahme Krücke

Speedster geizt nicht nur mit Kameraperspektiven, sondern auch mit verschiedenen Auflösungen. Neben der VGA-Grafik mit 320 x 200 Pixeln gibt es einen Modus mit 640x480 Bildpunkten, der allerdings selbst auf einem P200 MMX unspielbar langsam ist. Unspielbar des-

halb, weil Speedster keine Frames ausläßt, sondern einfach das Tempo nach unten schraubt. Dadurch schleichen die PS-Monster aber wie Tretroller über die Piste, was ja weniger der Sinn eines Rennspiels ist. Unter VGA ist Speedster zwar flott, aber es gehört viel Phantasie dazu, in dem grauen Pixelhaufen beispielsweise den Porsche zu erkennen. Schrauben Sie die Details nach unten, wird Speedster zwar schneller, doch ohne Texturen verliert die Grafik jeglichen Reiz. Richtig gut gelungen ist nur die rockige Musik, die sparsamen Soundeffekte kommen über Mittelmaß nicht hinaus.

Florian Stangl



Obwohl sie auf Eis fahren, ändert sich das eingeschränkte Fahrverhalten der Rennwagen nicht.



Außer verschiedenen Flitzern dürfen Sie auch drei verschiedene Steuerungsarten wählen.

Statement

Die VGA-Grafik ist häßlich, aber schnell; Super VGA sieht nett aus, läuft aber viel zu langsam.

Die Auswahl der Autos ist ausreichend, deren optische Umsetzung mäßig. Speedster entpuppt sich schnell als völlig durchschnittliches Produkt, das ähnliche Ansätze zeigt wie Apogees Death Rally, aber bei weitem nicht dessen spaßigen Simpel-Charme erreicht



Die VGA-Grafik ist zwar spielbar, aber enorm krümelig. Die einzelnen Fahrzeuge sind kaum voneinander zu unterscheiden.

SPECS & TECS

VGA Single-PC	1
SVGA ModemLink	0
ODS Netzwerk	0
WIN 95 Internet	0
Cyrix GeneralMid	0
AMD Audio	0

REQUIRED
Pentium 90, 8 MB RAM,
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 133, 16 MB RAM,
QuadSpeed-CD-ROM

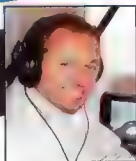
3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Rennspiel	
Grafik	65%
Handling	62%
Spielspaß	61%
Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Psygnosis
Preis	ca. 60,-
Release	Mai '97

Games DISC

MAXIMUM FUN ▶ GP2



In Zusammenarbeit
mit Jochen Mass

Jochen Mass

Im Fahrertraining zu Grand Prix 2 verrät Ihnen Jochen Mass, wie Sie bei GRAND PRIX 2 die besten Rundenzeiten erzielen können.

Verfolgen Sie per Full-Screen Video (von CD-ROM), wie Sie die Kurven am besten anfahren, welche Gangwahl optimal ist, die besten Bremspunkte und vieles mehr! Auf CD-ROM: die besten Setups für alle Strecken, sowohl für Tastatur, Lenkrad als auch Joystick.

Das Fahrertraining zu Grand Prix 2 aus der MAXIMUM FUN Reihe jetzt überall im Fachhandel erhältlich!

unverbindliche Preisempfehlung

DM 29.95



Pandemonium!

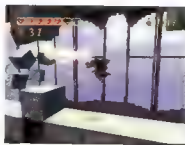
Sprung in der

Mario und Sonic haben nichts zu lachen: Pandemonium! ist die neue Referenz für Jump&Runs auf dem PC. Die dreidimensionale Hatz durch abgefahrene Levels zeigt den etablierten Hüpfbolden ihre Grenzen auf und begeistert auch Genre-Hasser.

Leistung

Pandemonium! läuft im Fenster ab einem Pentium 100 mit VGA und 16 Bit Farbtiefe flüssig und ausreichend übersichtlich. Angenehm spielt es sich über im Vollbildmodus, für den Sie schon einen P166 unter der Haube haben sollen. Am schönsten und auch auf kleineren Rechnern am flüssigsten ist die 3DFX-Version, bei der vor allem die Spielfiguren keine Ecken und Kanten mehr haben. Da sich dadurch am Spielspaß nichts ändert, gilt für alle Versionen dieselbe Wertung.

Auch wenn Sie schon immer eine Abneigung gegen Springen und Rennen hatten: Pandemonium! sollte Ihnen auf jeden Fall einen genaueren Blick wert sein. Die Umsetzung der Playstation-Version von Crystal Dynamix bietet nämlich eine ganze Reihe entscheidender Vorteile gegenüber der Konkurrenz. Hintergrund der Rennerei durch 21 Levels ist ein mißglückter Zauberspruch, den die blonde Nikki aus Versen auf sagte. Weder sie noch ihr Begleiter Fargus haben damit gerechnet, daß statt eines hübsch anzusehenden Feuerwerks ein ekliges Riesenmonster erscheint und plötzlich ein ganzes Dorf aufrißt. Natürlich ist das den beiden unglaublich peinlich, und so beschließen sie, dem Unhold den Garaus zu machen und das Dorf zu befreien. Hier offenbart sich schon eine



Manchmal verwandeln sich die beiden Helden in andere Wesen, die besondere Fähigkeiten besitzen. (VGA)

der Besonderheiten von Pandemonium!, denn Sie dürfen jeden Level entweder mit Nikki oder Fargus spielen, die beide unterschiedliche Fähigkeiten besitzen. Die durchtrainierte Nikki kann deutlich höher springen als ihr Begleiter, der dafür aber gemäß seiner Fähigkeiten als Hohnarr derart wild herumzappeln kann, daß alle Monster die Flucht ergreifen. Gesteuert werden unsere Helden entweder mit einem Gamepad (vier Buttons bevorzugt) oder per Tastatur, was beides gleichermaßen hervor-

gehend funktioniert. Die Figuren dürfen natürlich laufen und springen und sind in der Luft steuerbar, wobei sie nebenbei auch noch mit Energiebällen um sich ballern können. Vorher müssen Sie jedoch einen entsprechenden Edelstein gefunden haben. Grundsätzlich sind alle Levels mit vielen dieser wertvollen Objekte bestückt, doch die meisten dienen dazu, das Punktekonto aufzubessern. Andere, wie etwa pulsierende Herzen, erhöhen Ihre Lebensenergie, Ankh-Symbole schenken ein Bonusleben und



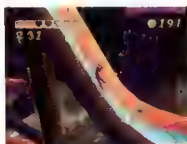
Bei solch riesigen Endgegnern helfen nur noch Schnelligkeit und gut getimte Sprünge. Erledigt wird der Riesenknächt mit einer versteckten Kamone.



Schüssel



Manchmal hilft nur eine Kanone weiter. Selbst in der VGA-Version wird der gewagte Stunt mit schönen Transparenzeffekten versüßt.



Bei Hochgeschwindigkeitspassagen wie dieser dürfen Sie sicher sein, daß anschließend keine unfaire Falle auf Sie lauert.



Nikki muß den Raketen ausweichen und nebenbei vier Schalter aktivieren, um zum letzten Endgegner vorstoßen zu können.

Schlüssel lassen Sie zu Bonusabschnitten oder zum Ende des Levels gelangen.

Schlupfrig und rasant

Bevor Sie eine Welt beendet haben, ist aber viel zu tun. Das Leveldesign von Pandemonium! ist schier unglaublich und wirkt vor allem durch die rasanten Kamerafahrten viel lebendiger als in allen anderen Spielen dieses Genres. Sie sehen Ihre Figur ständig aus anderen Perspektiven, steuern sie mit Blick von hinten oder sehen, wie Fargus auf Sie zuläuft. Die Designer haben sich viel Mühe gegeben, das Spiel richtig rasant werden zu lassen, ohne

daß Sie Gefahr laufen, durch unfaire Stellen frustriert zu werden. Rutscht Nikki beispielsweise eine wild geschwungene Eisrampe hinunter, so dürfen Sie sicher sein, daß sie dann nicht in eine Falle schlittert oder auf Gegner trifft. Gleiches gilt für Kamerasichten, in denen unser Held von vorne zu sehen ist und Sie so nicht wissen, was hinter Ihrem Rücken liegt. Sie dürfen dann getrost darauf vertrauen, daß nichts passieren kann, und so das Geschwindigkeitserlebnis voll genießen.

Gags am laufenden Band

Abgesehen von der phantastischen Grafik liegt der größte

Reiz von Pandemonium! im beeindruckenden Aufbau der Levels, die mit mehr Gags und Überraschungen gespickt sind als der Sega-Igel Sonic Stacheln hat. Zum Standard-Repertoire gehören knuddelige Monster, die entweder mit gezielten Energieschüssen oder durch freundliche Sprünge auf den Kopf beseitigt werden. Oft dienen die Gegner auch als Sprungbrett, um zu versteckten Abschnitten des Levels zu kommen. Der Vorteil für Profis ist, daß sie so Gelegenheit haben, ihr Können unter Beweis zu stellen, während Einsteiger oder Leute mit geringerem Hang zum Tüfteln einfach durch die Levels spuren dürfen, ohne Entscheidendes zu versäumen. Weitere Überraschungen sind etwa Luftströmungen, die unsere Helden in eine bestimmte Richtung schweben lassen, Trampoline, Rutschbahnen, Druckluftrohre, zusammenstürzende Brücken oder wildgewordene Wandteile, die Nikki und Fargus verfolgen. Auch diese Überraschungen sind nie unfair, sondern vom Spieler kontrollierbar. Die

Statement

Pandemonium! ist die Offenbarung.

Von der brillanten Grafik über die superbe Steuerung bis zum einmaligen Leveldesign gibt es auf dem PC einfach keine gleichwertige Alternative. Selbst wer keine Jump&Runs mag, dürfte an Pandemonium! Gefallen finden, denn es erinnert eher an Spiele wie Tomb Raider als an den dicken Mario & Co. Selbst nach stundenlangem Spiel entdeckt man immer wieder neue Überraschungen und wundert sich über den Einfallsreichtum der Designer. Bei einem Spiel wie Pandemonium! fällt es demnach schwer, Kritik zu äußern; einzig die recht hohen Hardwareanforderungen erscheinen etwas unverhältnismäßig, ansonsten ist das neue Werk von Crystal Dynamix ein absoluter Hit.



faszinierende Jagd ist nicht nur ein grafischer Leckerbissen, sondern auch akustisch brillant untermalt. Die CD-Audio-tracks werden der aktuellen Situation entsprechend ausgewählt und sind demzufolge sehr abwechslungsreich. Gleiches gilt für die Soundeffekte, die ebenso gelungen sind. Die Levels werden übrigens über Paßwörter ausgewählt, wobei der Rechner automatisch den zuletzt gespielten Abschnitt bereithält.

Florian Stangl ■

SPECS & TECHS

VGA	Single-PC
SVGA	ModemLink
DOS	Netzwerk
WIN 95	Internet
CD-ROM	General MIDI
AMD	Audio

REQUIRED

Pentium 90, 16MB RAM
Double Speed-CD-ROM

RECOMMENDED

Pentium 133, 16MB RAM
Quad-Speed-CD-ROM

3D-SUPPORT

3DFX

RANKING

Geschicklichkeit

Grafik	88%
Handlung	89%
Handling	87%
Spieldesign	91%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	BMG Interactive
Preis	ca. DM 100,-
Release	Mai 97

Bereits seit einem Jahrzehnt setzt Accolade mit seiner Serie Test Drive Akzente, die der gesamten Branche zeigen, wie schnelle und spannende Autorennspiele auszusehen haben. Mit Offroad verläßt das Softwarehaus bewährte Pfade und wendet sich langsameren Fahrzeugen zu.

Nachdem man als PC-Spieler in den letzten Jahren jedes zeitgenössische und halbwegs rasante Rennfahrzeug über den Monitor scheuchen konnte, müssen sich die Programmierer etwas Neues einfallen lassen. Test Drive: Offroad ist das erste einer ganzen Reihe von Spielen verschiedener Hersteller, die dem Geschwindigkeitsrausch entsagen und den Spieler vor neue Herausforderungen stellen. Hier begeben Sie sich an das Steuer eines Geländewagens (insgesamt stehen vier zur Auswahl) und versuchen, auf Rundkursen unterschiedlichster Schwierigkeitsgrade die vorgegebenen Wegpunkte zu erreichen. Die physikalischen Eigenschaften der Fahrbahn und der Fahrzeuge selbst werden recht gut simuliert, so daß sich schnell eine Art "Fahrge-

Test Drive: Offroad

Schlamm Schlacht



Die glaubwürdig nachempfundene Fahrphysik erlaubt solche Sprünge im freien Gelände. Leider verlangen die Strecken kein so hohes Können.

fühl" einstellt. Dennoch wird man nur mit sehr viel Übung Herr über seinen Geländewagen, denn je nach Untergrund führt bereits ein winziger Fahrfehler zum Ausbrechen oder gar zum Umstürzen des Fahrzeugs.

Nichts für echte Offroader

Leider bietet Test Drive nur die üblichen Rennmodi und keine echten Wertungsprüfungen, wie sie im Offroad-Sport gebräuchlich sind. So ist Test Drive letztendlich doch nur ein weiteres Rennspiel. Zwar sind Strecken und Fahrzeuge einigermaßen ungewöhnlich, in

allen anderen Belangen ist Accolades Neuling seiner vergleichsweise konservativen Konkurrenz jedoch unterlegen. So macht die langsame Grafik einen bestenfalls comicartigen Eindruck, und auch die Fahrgeräusche können keine realistische Atmosphäre vermitteln. Dennoch verspricht Test Drive: Offroad einen eigenwilligen Charme, der auch nach dem Absolvieren der verschiedenen Meisterschaften bestehen bleibt – wahrscheinlich beruht dieser Effekt auf der Dankbarkeit, endlich einmal eine neue Wagenklasse fahren zu dürfen.

Harald Wagner ■



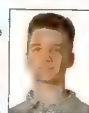
Der SplitScreen-Modus erlaubt nur eine stark eingeschränkte Sicht, leider sinkt die Grafikgeschwindigkeit.



Dieses Flugzeugwrack ist das aufregendste Hindernis im gesamten Spiel.

Statement

Mit Offroad kratzt Accolade am selbstgeschaffenen Mythos Test Drive. Wo früher die Highwaypolizei für Nervenkitzel sorgte und malerische Landschaften das Auge erfreuten, herrscht im vierten Teil der Serie nichts als Öde. Somit ist Test Drive: Offroad zwar ein durchaus nettes Programm, zum Klassiker reicht es diesmal aber nicht – zu lieblos wurde das Thema in Szene gesetzt.



Die breiten Fahrzeuge sind wegen der schlechten Manövrierbarkeit des eigenen Wagens nur sehr schwer zu überholen.

SPECS & TECS

VGA Single-PC	2
SVGA ModemLink	4
DOS Netzwerk	4
WIN 95 Internet	0
Grpx GeneralMidi	
AMD Audio	

REQUIRED
Pentium 100, 16 MB RAM
SingleSpeed-CD-ROM, 12 MB HD

RECOMMENDED
Pentium 200, 16 MB RAM
QuadSpeed-CD-ROM, 40 MB HD

3D-SUPPORT
keine Unterstützung

RANKING

Rennspiel	
Grafik	68%
Handling	77%
Spielspaß	83%
Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Accolade
Preis	ca. DM 100,-
Release	Mai '97

Der Draht, der alle TV Grenzen sprengt:

SPIELFILM online

Ready for 100% Input in Sachen
TV-Programm, Stars, Infos, Action & Games:

<http://tv.spiel film.compu serve.de>

Ran an die Homepage, die zu sämtlichen Sendern und Kanälen, zu allen Spielfilmen, Filmkritiken, Serien, Dokus, Shows, Sportangeboten, aktuellen TV-News und aktiver Live-Action auf den Playground führt.

Das neueste interaktive Full-Service-Angebot von Deutschlands innovativster TV-Zeitschrift: TV SPIELFILM bietet mit dem Powerprofil die erste intelligente Programm-Info per E-Mail!

Nur bei uns im Angebot: Europas größtes Filmarchiv mit weit mehr als 40.000 Einträgen für Volltextrecherche und Hintergrund-Infos. Mit der kompetenten Daumenbewertung der Tagesangebote.



Die allwissende High-Tech-Suchmaschine von TV SPIELFILM findet die individuellen Lieblingsfilme auf sämtlichen Kanälen. Gezielt nach Stars, Regisseuren oder Themen suchen: 1 Mouse-Click und Sie wissen sofort, was gespielt wird.

100% Action & Collectionen im Playground: Direkter Online-Chat zu neuen Filmen und Stars von Mutter Beimer bis „Akte X“. Powerplay mit „Mitten Killer“, Erotik-Puzzel – 1001 Angebote und viele neue Ideen.

Weitere Topadressen der Verlagsgruppe Milchstraße:

Rein zu Cinema: <http://cinema.compu serve.de>. Und zu <http://max.compu serve.de>. Und ab sofort <http://illfortun.compu serve.de>

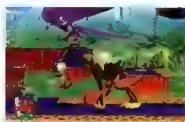
Banzai Bug



Die Identifikation mit einer Stubenfliege fällt wohl niemandem sehr leicht.

Als kleine Fliege Banzai soll man in diesem Actionspiel von Grolier Interactive einem Kammerjäger gehörig eins auswaschen. In einem Haus voll heimtückischer Fallen und gefährlicher Roboterinsekten gilt es, zahlreiche Gegenstände zusammenzutragen. Aus Bestandteilen wie Ohrenschmalz, Streichhölzern und Käsekrümeln wollen Banzai und seine insektenartigen Freunde einen „Stinkulator“ zusammenbauen, der einen so bestialischen Geruch verbreitet, daß der Kammerjäger freiwillig das Haus verläßt. Die Steuerung erinnert an einen einfachen Flugsimulator: Mit Joystick oder Tastatur lenkt man die Fliege durch grellbunt eingerichtete Wohnräume und erwehrt sich mit Fliegenspucke seiner Haut bzw. seines Chitinpanzers. Obwohl die Spielidee nicht schlecht ist und die Grafik stellenweise begeistern kann, hapert es beim Spielspaß. Neben der schwerfälligen Steuerung stört vor allem der frustrierend hohe Schwierigkeitsgrad. (tb)

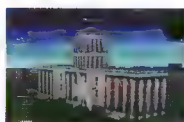
Bug Too!



Mit 320x200 ist im Action-Genre kein Blumentopf mehr zu gewinnen.

Nur wenige Wochen nach Veröffentlichung der Saturn-Version von Bug Too! erscheint der zweite Teil des witzigen Actionspiels jetzt auch in einer Windows-95-Version. Die Hauptfigur, ein kleiner grüner Käfer namens Bug, hat diesmal zwei kleine Freunde an seiner Seite. Zusammen mit der Fliege Superfly und dem sabbernden Hund Maggot findet er sich in einem Filmstudio wieder, in dem sechs unterschiedliche Hollywoodstreifen gedreht werden. Die Themen der zugehörigen Level sind Parodien auf relativ bekannte Filme wie „Lawrence von Arabien“ oder „Waterworld“. Dementsprechend gestaltet sind dann auch die ausgedehnten 3D-Plattformen: Man trifft auf ägyptische Mumien, gefräßige Fische und sonstiges Gefier. Obwohl das Leveldesign vielversprechend aussieht und neuerdings sogar zu zweit an einem PC gespielt werden kann, enttäuscht das Gesamtbild. Dem teilweise drögen Gameplay fehlt einfach die nötige Spritzigkeit. (tb)

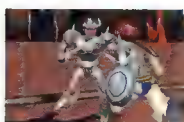
Independence Day



Neuer Trend: zum Katastrophenfilm das Katastrophen-Spiel.

Mit dem Untertitel „Der Tag, an dem wir zurückschlagen“ sind nicht die Käufer gemeint, die sich bei Fox Interactive für dieses 3D-Shoot 'em Up revanchieren wollen. Obwohl diese allen Grund dazu hätten: Die ergiebige Filmlicenz wurde in eine spielerisch magere „Flugsimulation“ umgesetzt, bei der man in zwölf recht kleinen Einsatzgebieten (Canyons, Städte, Area 51) Alien-Raumschiffe vom Himmel holt, Extras aufammelt (Flugzeug-Upgrades, Waffen, Time Extension usw.) und nebenbei Flugzeuge eskortiert oder Generatoren zerstört. Die Landschaft aus texturierten Polygon-Gebilden wird aus verschiedenen Kamera-Perspektiven in VGA- oder SVGA-Auflösung gezeigt; neuzeitliche 3D-Karten liefern geringfügige Verbesserungen in Form von schöneren Explosionen, höheren Geschwindigkeiten und weichen Texturen. Passabel zu steuern (selbst im Easy-Modus), aber immerhin head-to-head und im Netzwerk spielbar! (pm)

Iron and Blood



Auf dem PC ist Iron and Blood bestenfalls Durchschnitt in seinem Genre.

Beat 'em Ups sind mit ihrem Verlangen nach schnellen, dreidimensionalen Grafiken ein typisches Konsolenprodukt. Zwar machen sich langsam auch auf dem PC spezialisierte Grafikkarten breit, doch mit deren Unterstützung und Qualität ist es nicht weit her. Auch das von PlayStation und Saturn bekannte Iron and Blood hätte sicherlich von solcher Hardware profitiert, quälen sich doch die Bildpunkte einzeln auf den Monitor. Von den ehemals weichen Bewegungen und den kurzen Reaktionszeiten, die das Spiel eigentlich auszeichnen, ist daher nicht mehr viel übrig geblieben. Die aus Ravenloft bekannten Kämpfer unterscheiden sich in ihrem Kampfstil radikal voneinander, da gut bewaffnete Menschen gegen metallene Monster antreten. Auch die meist einfach zu aktivierenden Special Moves könnten in dem Beat 'em Up für Laune sorgen, die Geschwindigkeit der Grafik läßt aber jeden Spielspaß schnell verfliegen. (hw)

RANKING	
Action	
Spielspaß	29%
Hersteller	Grolier Interactive
Preis	DM 80,-
3D-SUPPORT	
keine 3D-Unterstützung	
SYSTEM	
Pentium 90, 8 MB RAM, 2x-CD-ROM, Windows 95	

RANKING	
Action	
Spielspaß	50%
Hersteller	Sega PC
Preis	DM 70,-
3D-SUPPORT	
keine 3D-Unterstützung	
SYSTEM	
Pentium 60, 8 MB RAM, 2x-CD-ROM, Windows 95	

RANKING	
Arcade Action	
Spielspaß	44%
Hersteller	Fox Interactive
Preis	DM 80,-
3D-SUPPORT	
3Dfx, Mystique, Rendition	
SYSTEM	
Pentium 120, 16 MB RAM, 2x-CD-ROM, Windows 95	

RANKING	
Beat 'em Up	
Spielspaß	60%
Hersteller	Accclaim
Preis	DM 100,-
3D-SUPPORT	
keine 3D-Unterstützung	
SYSTEM	
Pentium 166, 16 MB RAM, 2x-CD-ROM, Windows 95	

Testen Sie die neue CHIP

3 Monate lang
für **nur 6 Mark**
pro Ausgabe!

Sie sparen
25%

Ihr Geschenk:

Eine Monats-CD CHIP interaktiv
zum Kennenlernen.

Mit aktueller
Shareware,
Super-Demo-
software,
CHIP-Archiv
und Spielen



Holen Sie sich jetzt drei Hefte
und eine **CHIP Monats-CD**

CHIP
A little bit more

Test-Coupon



JA, ich möchte CHIP. Schicken Sie mir die
nächsten drei Ausgaben von CHIP zum
Testpreis von nur **DM 18,-** frei Haus

Wenn ich nach Erhalt der dritten Ausgabe innerhalb von
10 Tagen nichts von mir hören lasse, möchte ich CHIP
regelmäßig jeden Monat beziehen.

Pro Ausgabe bezahle ich dann nur 7,50 Mark im Monat
statt DM 8,- im Einzelverkauf. Jederzeit habe ich die
Möglichkeit, den regelmäßigen Bezug zu kündigen.

Ich zahle keine zusätzlichen Zustellungs- oder
Portokosten. Mein Geschenk, die CHIP Monats-CD, kann
ich auf jeden Fall behalten.

Datum ☒ Unterschrift

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb
von 10 Tagen beim CHIP-Leserservice, 97064 Würzburg,
schriftlich widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die
rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum ☒ Unterschrift

Bitte ankreuzen, falls Sie
Mitglied im **CHIP CLUB** werden wollen

(Als regelmäßiger Bezahler von CHIP können Sie auch - ohne daß
Ihnen zusätzliche Kosten entstehen - Mitglied im CHIP CLUB werden.
Das bringt Ihnen extra Vorteile. Sie erhalten über CHIP hinaus
zusätzliche Leistungen. Zum Beispiel gibt es für Clubmitglieder
eine kostenlose Telefon-Hotline zur CHIP-Reaktion.)

☐ Wenn ich mich nach dem Test-Angebot für CHIP
entscheide, will ich auch die Vorteile des CHIP
CLUBS nutzen und CHIP CLUB-Mitglied werden.
Ich kann dann alle Zusatzleistungen (Telefon-Hotline nur
innerhalb der Bundesrepublik Deutschland) bzw.
Angebote des CHIP CLUBS in Anspruch nehmen. Meine
Mitgliedskarte erhalte ich zu Beginn meines regulären
Abonnements.

Vorname, Name

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Oder
anrufen: 0931/418 2526
faxen: 0931/418 2120

Wir garantieren:
Diese Vereinbarung kann innerhalb von
10 Tagen bei der Vogel Verlag und Druck
GmbH & Co. KG, CHIP-Leser-Service 731,
97064 Würzburg widerrufen werden. Eine
kurze schriftliche Mitteilung genügt.

Die CHIP Monats-CD muß
dann nicht zurückgegeben werden.

Toy Story



Das Spiel kann grafisch nicht mit dem Film mithalten.

Die erfolgreichen Spiel-Umsetzungen der Disney-Filme Aladdin oder König der Löwen ermutigten Disney Interactive dazu, auch Toy Story in eine PC-gerechte Fassung zu bringen. Als Spieler erlebt man die Abenteuer des Spielzeugcowboys Woody, der sich gegen die neue Spielzeugfigur Buzz Lightyear behaupten muß. Die komplette Story des Films wurde in 15 Spielelevels umgesetzt, die meist in Jump&Run-Manier vorliegen. Die sehr kleinen und recht „übersichtlichen“ Level wurden speziell für Disneyfans ab einem Alter von acht Jahren zugeschnitten, der Schwierigkeitsgrad liegt damit am unteren Ende des Machbaren. So müssen je Level nur wenige Schalter umgelegt, Gräben übersprungen oder winzige Denkaufgaben gelöst werden. Bereits für wenig ältere Spieler ist Disney Interactives qualitativ durchaus hochwertiges Toy Story also nicht zu empfehlen, da es sich schnell als zu wenig abwechslungsreich und herausfordernd entpuppt. (hw)

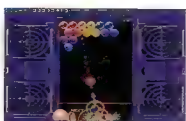
Mind Grind



Das ganze Leben ist ein Quiz: Mind Grind wirft Fragen auf.

Die Master-Frage gleich zu Beginn: Für welchen selten langweiligen Multiple-Choice-Wissenstest verlangt Topware von arglosen PC-Anwendern unverbindlich empfohlene 40 Mark? Na? Richtig: Mind Grind! Der „aufregende Fünfkampf mit über 3.000 Fragen und 15.000 Antwortoptionen“ für bis zu zwei Spieler ist in eine dürrige Benutzeroberfläche mit herumtornenden Aliens eingebettet und wird gelegentlich von AVI-Videos und Soundeffekten illustriert. Typische Frage aus dem Fundus von zehn absolut naheliegenden Wissensgebieten: „Was sollte man immer sagen, wenn man mit dem Ouija-Brett spielt, damit die Geister entlassen werden?“ Originellste Kategorie: Geräuscheffekte. Das Spektrum reicht vom „War's ein herunterfallendes Telefonbuch oder eine Karteikartensammlung?“ bis hin zum anspruchsvollen Differenzieren zwischen Orgel- und Klavier-Klängen. PC Games empfiehlt den Fans von Jeopardy & Co.: Trivial Pursuit kaufen! (pm)

Puzzle Bobble



Noch ist das Spielfeld sehr übersichtlich aufgebaut.

Die Helden aus Bubble Bobble, einem schlichten Plattformspiel aus den Anfängen des Computerzeitalters, kehren zurück. Ziel dieser interessanten Tetrisvariante ist es, von oben herabhängende Kugeln vom Spielfeld verschwinden zu lassen. Dazu schießt man von unten weitere Kugeln in Richtung gleichfarbiger Kugeln auf dem Spielfeld, um Gruppen von drei oder mehr Kugeln zu erzeugen. Solche Gruppen gleicher Farbe fallen nun – neben dadurch eventuell haltlos gewordenen Kugeln anderer Farbe – aus dem Spielfeld heraus. Nur durch gutes Zielen verhindert man ein Überfüllen des Bildschirms, was zu verkürzten Reaktionszeiten und zu noch schlechteren Zielen führen würde. Leider sind alle Levels sehr ähnlich aufgebaut, so daß das Spiel nur wenige Stunden lang faszinieren kann. Selbst der Multiplayermodus kann nur für wenige Minuten fesseln. Da lediglich haltlos gewordene Kugeln auf das Gegenbrett geschafft werden, hält sich der Zugewinn in Grenzen. (hw)

S.C.A.R.A.B.



Da rettet die Mumie im Sarkophag: triste Grafik und öder Spielablauf.

3D-Action einmal anders: S.C.A.R.A.B. orientiert sich im Design nicht nur an den überlieferten Kustwerken aus dem alten Ägypten, sondern reduziert auch das Spielprinzip auf eine simple Mischung aus Mühle und Fang den Hut. Ihre Aufgabe ist entsprechend einfach, denn Sie müssen pro Level entweder jeden der gegnerischen Kämpfer dreimal vernichten oder eine bestimmte Anzahl von Energietürmen aufstellen, bis der Countdown abgelaufen ist. In der Realität sieht das dann so aus, daß Sie Ihre Türmchen munter drauflos aufbauen, die Bauwerke des Gegners abschießen und dann wieder zu Ihren Türmen zurücklaufen, die mittlerweile der Gegner beschossen hat usw. Reizvoll ist das Ganze eigentlich nur, wenn Ihr Gegner beschließt, Ihnen aufzulauern. Ansonsten sehen Sie Ihren Gegenpart eher selten bis gar nicht. Grafik und Sound sind allenfalls als trist zu bezeichnen, was ein Spiel im Netzwerk auch nicht spaßiger werden läßt. (fs)

RANKING

Jump&Run	
Spielspaß	45%
Hersteller	Disney Interactive
Preis	DM 99,-
3D-SUPPORT	
keine 3D-Unterstützung	
SYSTEM	
Pentium 133, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, 8 MB HD	

RANKING

Quiz	
Spielspaß	31%
Hersteller	Topware
Preis	DM 40,-
3D-SUPPORT	
keine 3D-Unterstützung	
SYSTEM	
486 DX2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, HD 13 MB	

RANKING

Arcade	
Spielspaß	49%
Hersteller	GT Interactive
Preis	DM 90,-
3D-SUPPORT	
keine 3D-Unterstützung	
SYSTEM	
Pentium 120, 16 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM, HD 1 MB	

RANKING

Action	
Spielspaß	52%
Hersteller	Electronic Arts
Preis	DM 90,-
3D-SUPPORT	
keine 3D-Unterstützung	
SYSTEM	
Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, HD 20 MB	



REDNECK RAMPAGE™

COMING IN APRIL



DIE GEFAHR KOMMT NICHT AUS DEM TV

Aus der kleinen Stadt Hickston, Arkansas, stießen die
Erde hinaus, und taten laut und spurlos in der
Schlafenden Kleinstadt von Hickston, Arkansas und
übernahmen die Kontrolle der wahren Welt.
Jetzt sind sie überall und vor dir.
Terror. Doch das Schlimmste von allem ist
noch da. Deine prämierte Taktik und

Hier beginnt der verrückteste und skurrilste 3D-
Ballroom, die Du je erlebt hast. Getreu dem Motto:
Volle Ballerei, doppelter Spaß, keine
Doch wer volle Action

gibt's nur



FÜR PC CD-ROM

WWW.INTENTMEDIA.COM



DISTRIBUTED BY
Acclaim

© 1999 Intent Media Inc. All rights reserved. Redneck Rampage is a registered trademark of Intent Media Inc. "Redneck Rampage" is a trademark of Intent Media Inc. "Redneck Rampage" is a trademark of Intent Media Inc. "Redneck Rampage" is a trademark of Intent Media Inc.

Interview - Sid Meier

Mensch Meier!



Sid Meier lebt und arbeitet in Hunt Valley im Bundesstaat Maryland, ist 43 Jahre alt und hat einen siebenjährigen Sohn namens Ryan. Der deutsch klingende Nachname geht übrigens auf die schweizerische Herkunft seiner Großeltern zurück.

Nach fast fünfzehnjähriger Mitarbeit verließ er im vergangenen Jahr Microprose – die Firma, die er zusammen mit Bill Stealey und Andy Hollis ins Leben rief – und gründete mit Firaxis ein neues Label. Mit dieser neuen Firma möchte Sid wieder innovativ und kreativ tätig werden.

Wenn man Sid Meiers Karriere in der Spielebranche verfolgt, fällt auf, daß viele Sätze Worte wie „zum ersten Mal“ oder „das erste Spiel dieser Art“ enthalten. In den frühen 80er Jahren entwickelte er mit F15 Strike Eagle den ersten Combat Flight Simulator und mit Silent Service die erste U-Boot-Simulation. Railroad Tycoon, Colonization, CPU Bach und sein letztes Produkt Magic: The Gathering sind ebenso in-

novativ. Doch keines seiner Spiele hat eine loyalere Fangemeinde als Civilization, das von vielen Spielern und der Fachpresse als das beste Spiel aller Zeiten gelobt wird und als erstes PC-Spiel die Traumgrenze von einer Million verkauften Exemplaren erreichte. Markus Krichel sprach mit dem „Vater der PC-Spiele-Industrie“...

Es sieht fast so aus, als hätte Microprose noch nicht bemerkt, daß Du nicht mehr dort

arbeitest. Dein Telefon funktioniert nämlich noch...

Das liegt daran, daß ich bis zur Fertigstellung von Magic: The Gathering noch einen Beratervertrag mit MPS hatte. Der ist aber mit der Veröffentlichung des Spiels abgelaufen, und jetzt widme ich mich voll und ganz meiner neuen Firma Firaxis. Zwei weitere ehemalige MPS-Angestellte – Jeff Briggs und Brian Reynolds – sind ebenfalls Mitbegründer von Firaxis.

Als die Nachricht von Deinem Weggang aktuell wurde, kamen natürlich gleich die tollsten Gerüchte auf: Meier hat sich mit MPS verkracht, Meier wollte mehr Geld, Meier ging, weil er mit Civ2 unzufrieden war. Was stimmt denn nun?

Davon stimmt rein gar nix. MicroProse war ein gutes Unternehmen, es hat mir viel Spaß gemacht, dort zu arbeiten, und wir haben dort zusammen auch einiges geleistet. Civ2 und Magic waren im Sack, und das war ein guter Zeitpunkt, etwas Neues anzufangen. Alles andere ist Quatsch!

Worin unterscheidet sich Firaxis von anderen neu gegründeten Softwarefirmen?

Darin, daß jeder einzelne Mitarbeiter über große Erfahrung verfügt. Wir kennen uns alle von früheren Projekten, die meisten sind auch privat befreundet. Daher kennen wir auch unsere Schwächen und Stärken und können Fehler vermeiden, die wir in der Vergangenheit gemacht haben. Wir sind auch ein sehr familienfreundliches Unternehmen und versuchen, Ehepartner und Kinder in den täglichen Ablauf zu integrieren. Wir versuchen, unnötige Bürokratie zu eliminieren und eine angenehme Umgebung zu schaffen, in der sich jeder wohl fühlen und auf die Spiele konzentrieren kann.

Mit Deinem Namen hättest Du Dich doch einfach irgendwo als Vorzeige-Designer einstellen lassen und ein Mordsgelb kassieren können.

Und was hätte ich dann? Ich will Spiele entwickeln und

nicht irgendwo in der Chefetage sitzen und mich zum Marketingfachmann umschulen lassen. Aus diesem Grund

haben wir ja auch den Vertriebsvertrag mit Electronic Arts abgeschlossen. So können wir eine kreative Umgebung schaffen, in der sich jeder voll auf die Entwicklung konzentrieren kann. Das Marketing und die

Distribution überlassen wir den Experten.

Und mit Firaxis glaubt ihr nun die Spielewelt aus den Angeln heben zu können? Ihr habt so um die 25 Leute, einschließlich Verwaltung. Das sind bei Origin oder Sierra gerade mal genug, um die Soundunterstützung zu programmieren.

Der Trend geht doch wieder zu kleineren, kreativen Teams, die sich voll und ganz einem Spiel verschreiben. Mit den neuen, effizienteren Entwickler-Tools sind riesige Teams auch nicht mehr nötig. Und Spiele, die Millionen für Filmsequenzen verbrennen, wird es von uns ohnehin nicht geben. Wir konzentrieren uns auf Spiele, die Spaß machen, und orientieren uns dabei an unseren früheren Produkten. Wir nennen das "Innovative Kontinuität". Das bedeutet nichts anderes, als Erfahrungen der Vergangenheit mit neuen Ideen und Konzepten zu kombinieren.

Sid Meier arbeitet bei Firaxis zusammen mit Brian Reynolds (links) und Jeff Briggs (rechts).

Wann dürfen wir die ersten Spiele von Firaxis erwarten? Habt ihr bereits konkrete Pläne für bestimmte Titel? Zum Beispiel Civilization 3?

Wir werden auf der E3 erstmals die Firaxis-Titel vorstellen. Bis jetzt haben wir ein paar Prototypen, über die mich aber nicht äußern will, weil sich da noch soviel ändern kann und wird. Es wird sich um Titel handeln, die sich an unseren früheren Hits wie Civ, Railroad Tycoon und Colonization orientieren. In diesem Jahr werden mit Sicherheit noch keine Spiele von uns erscheinen. Und was Civ3 betrifft, so geht ein Gerücht um, daß Microprose die Serie selbst fortsetzen will und sogar schon mit der Entwicklung begonnen hat.

Civilization ist aber ein Spiel, das nicht vom Titel, sondern vom Design lebt. Könntest Du Dir vorstellen, eine neue Serie oder ein neues Konzept in diesem Genre zu entwickeln?

Sicher. Ich fand es immer schade, daß man sich in Civ nicht auf eine bestimmte Zeitperiode konzentrieren konnte. Es gibt so viele mögliche, faszinierende geschichtliche Szenarios, die ein eigenes Spiel im Civ-Stil rechtfertigen würden. Ich könnte mir ein Spiel vorstellen, das in einem bestimmten Land unter der Herrschaft eines berühmten Anführers spielt.

Dein Lieblingsspiel ist Warcraft 2. Wird sich Firaxis auch auf das Echtzeitgenre stürzen?

Für manche Spiele bietet sich Real Time Combat einfach an. Spiele wie Civilization oder Colonization fallen meiner Ansicht nach nicht in diese Kategorie. Es ist aber mehr als wahrscheinlich, daß einer unserer neuen Titel in diesem Genre angesiedelt sein wird.

Der zweite große Trend ist Multiplayer-Unterstützung. Wie sieht es damit aus?

Wenn es sich für das Spiel anbietet, werden wir auch Multiplayer-Unterstützung anbieten. Die Entwicklung in diesem Bereich ist sehr interessant, insbesondere solche Spiele, die speziell dafür konzipiert wurden. Es gibt aber auch Spieler, die die Organisationsaspekte im Multiplayerbereich stressig finden. Außerdem werden die Al-Kapazitäten in solchen Spielen oft vernachlässigt.

Und wie steht's mit einem großangelegten, interaktiven Film mit vielen Stars, exotischen Drehorten und einem Riesenbudget.

Nur über meine Leiche!

Wir bedanken uns für dieses Gespräch und wünschen Dir und Deinen Partnern viel Erfolg mit Firaxis.



Simon Woodroffe über Adventures, Adventure Soft und Floyd

Magic Kingdom

Was macht eigentlich Simon the Sorcerer im Moment?

Ist dies wieder eine dieser Simon the Sorcerer 3-Fragen? Okay, okay, ich arbeite daran. Simon streunt derzeit in Gestalt eines Hundes durch die Gegend. Er trägt einen gepunkteten Zauberhut und versucht, in seinen ursprünglichen Körper zurückzukehren. Wir hatten bereits unser erstes Simon 3-Meeting. Simon 3 soll das atmosphärischste Adventure aller Zeiten werden. Dave, unser Silicon Graphics-Mann, hat uns kürzlich vor Augen geführt, was mit diesen Wunderkisten alles möglich ist.

Mal abgesehen von der Grafik: Welche Verbesserungen sind bei Adventures überhaupt noch drin?

Fast jedes Abenteuerspiel bietet etwas Neues. Schau Dir Down in the Dumps mit seinen 3D-Zwischensequenzen an oder das Interface und die Musik von Bophome's Fluch. Dennoch bin ich davon überzeugt, daß ein wirklich großer Schritt nötig sein wird, damit der Adventure-Markt mit den aktuellen Top-Titeln mithalten kann – so wie damals der Übergang vom Text zum Point & Klick-Adventure.

Selbst Top-Adventures wie Bophome's Fluch oder Toonstruck haben sich mehr schlecht als recht verkauft. Wie erklärst Du Dir die derzeitige Adventure-Krise?

Ich glaube, daß von Adventures einfach zu viel erwartet wird. Früher wurden solche Spiele für eine kleine, aber sehr treue Zielgruppe produziert, die sich jedes neue Adventure gekauft hat – und die gibt es heute immer noch. Mittlerweile haben wir es aber mit einem Massenmarkt zu tun, und herkömmlich-

Er ist gerade mal Anfang 20 und hat einen absoluten Traumjob: Simon "the Sorcerer" Woodroffe arbeitet als Computerspiele-Designer bei Adventure-Soft in Birmingham. Nach zwei europaweit sensationell erfolgreichen Adventures rund um den vorwitzigen Nachwuchsmagier Simon steht sein drittes großes Projekt, Floyd (siehe PC Games 4/97), kurz vor der Fertigstellung. Grund genug, um mit ihm über seine Ideen und Visionen zu plaudern.

che Adventures müssen mit State-of-the-Art-Spielen wie Tomb Raider konkurrieren.

Gibt es einen Unterschied zwischen europäischen und amerikanischen Adventures?

Wenn Amerikaner von Adventures reden, dann meinen sie meistens Phantasmagoria oder Zork: Nemesis. Das sind für mich keine Adventures – es sind Interactive Movies, und ich habe bislang noch keins gespielt, das nicht absolut grauenhaft wäre.

Manche glauben, daß sie einfach nur ein paar Millionen Dollar investieren müssen, und schon erhält man ein gutes Spiel – ähnlich wie bei Hollywood-Filmen. Wenn Du mich fragst, zeigt das nur den

Mangel an Phantasie. Wenn ich das Geld hätte, das einige amerikanische Firmen zum Fenster hinauswerfen, könnte ich zehn Spiele produzieren, die allesamt eine bessere Qualität haben. Bei Adventures hat LucasArts nach wie vor die Nase vorn, kurz danach folgt Adventure Soft.

Wie stark ist der Einfluß Deines Vaters Mike, des Chefs von Adventure-Soft? Wer entscheidet bei Euch, ob ein Puzzle, ein Dialog, eine Animation ins Spiel hineinkommt oder nicht?

Er kümmert sich hauptsächlich um die Finanzen, was u. a. bedeutet, daß er sagen darf: "Das wird zu lange dauern – ändere es!" Dann muß ich mich hinsetzen und einen Weg finden, wie ich eine Grafik herausnehme, ohne daß sie vom Spieler später vermisst wird. Gelegentlich ist das Spiel durch dieses "Entschlacken" sogar besser geworden. Mein Dad hat also das Oberkommando, wenngleich wir normalerweise einer Meinung sind.

Könntest Du Dir denn vorstellen, ein Spiel für LucasArts oder Sierra zu entwickeln?

Warum nicht? Ich würde auch liebend gerne ein Rollenspiel entwickeln oder ein PlayStation- bzw. Nintendo 64-Spiel. Das ist halt der Vorteil, wenn man bei einer größeren Firma arbeitet: Man bekommt Zugang zu solchen Märkten. Der Nachteil, wenn ich bei LucasArts wäre: Ich könnte nicht einfach zu einem Manager gehen und so mit ihm reden, wie ich mit Mike manchmal rede.

Was unterscheidet Floyd, Euer jüngstes Projekt, von allen anderen Adventures?

Die Grafiken sind durchweg gerendert – zur Zeit etwas Einmaliges, wie ich finde. Weiterer Unterschied: Es wurde von mir geschrieben. Das Wichtigste: Floyd wird ein großer Fortschritt für die gesamte Adventure-Industrie. Nichts Weltbewegendes, aber wir werden ein neues Niveau erreichen.

Wann wird Floyd veröffentlicht?

Im August. Zumindest theoretisch. Bitte reißt mir nicht den Kopf ab, wenn es doch September werden sollte...



Eine schrecklich nette Familie: Die Woodroffes sind in Birmingham zu Hause.

Petra Maueröder ■



Bestell-Hotlines :
05226 / 9878 - 13
05226 / 9878 - 14
05226 / 9878 - 15
Händleranfragen
ERWÜNSCHT
 Fax : 05226 / 9878 - 12

586 Mainboard
 -> Vx Pro Chipsatz
 -> Alle 586er (auch MMX)
 -> 512 KB Pipelined B.C.
 -> max 384 MB RAM
Top-Preis 159,-

Bruchstrasse 216
32289 Rödinghausen

"Acer" - Multimedia Notebooks



350 PC 2699,-
370 XC 2899,-
370 CC 3699,-
970 DX 6699,-

(Technische Daten auf Anfrage)

PIONEER CD-Rohling

50 Stk. **9,49** Stk.
 40 Stk. **9,59** Stk.
 30 Stk. **9,69** Stk.
 20 Stk. **9,79** Stk.
 10 Stk. **9,89** Stk.
9,99 Stk.



4 MB EDO 34,99
8 MB EDO 77,99
16 MB EDO 159,99
32 MB EDO 322,99



"ACER" Monitore

14" ACERVIEW 347L 389,-
15" ACERVIEW 56E 579,-
17" ACERVIEW 761E 899,-

Festplatten : (Marken anfragen)	CD-ROM : (Marken anfragen) :
1,2 GB 329,-	8 fach 169,-
1,6 GB 379,-	10 fach 189,-
2,1 GB 399,-	12 fach 209,-
2,5 GB 439,-	14 fach 229,-
3,0 GB 459,-	16 fach 249,-
3,2 GB 549,-	SCSI:
SCSI :	8 fach 249,-
369,-	10 fach a.A.
2,1GB 519,-	12 fach 259,-
4,3 GB 1099,-	14 fach 399,-
	16 fach 389,-

Prozessoren	CD-Brenner :
AMD K5 PR133 149,-	JVC 2s/4l int. 569,-
AMD K5 PR166 289,-	Sony 2s/6l int. 689,-
AMD K6 PR233 189,-	TEAC 4s/4l int. 1089,-
6x86 P133+ 179,-	Philips 2s/6l int. 829,-
6x86 P166+ 239,-	HP 2s/6l int. 729,-
6x86 P200+ 399,-	Yamaha 4s/6l int. 1129,-
Intel P133 249,-	
Intel P150 299,-	Modem/SDN :
Intel P166 499,-	Modem 28.8 ext. 159,-
Intel P200 799,-	Modem 33.6 ext. 179,-
Intel P166 MMX 679,-	Teles SDN 139,-
Intel P200 MMX 999,-	Fritzcard ISDN 179,-

Mainboards :	Grafikkarten :
Asus TX a.A. 439,-	Matrox Millennium 4MB 319,-
Asus HX 279,-	Matrox Millennium 2 MB 219,-
Asus VX 239,-	Matrox Mystique 2 MB 329,-
Chaintech TX a.A. 129,-	ET6000 4 MB 129,-
Chaintech HX 229,-	ET6000 2 MB 159,-
Chaintech VX 199,-	
Gigabyte TX a.A. 249,-	Soundkarten :
Gigabyte HX 229,-	ESS 1868 49,-
Gigabyte VX 199,-	SB 16 Value 129,-
Shuttle TX a.A. 179,-	SB 32 179,-
Shuttle HX 219,-	SB AWE 64 299,-
Shuttle VX 189,-	SB AWE 64 Gold 439,-

Drucker :	
HP 690 C 489,-	16 / 96 SE 219,-
HP 870 Cxi 799,-	Terratec Meastro 32 / 96 SE 329,-
HP LaserJet 5L 689,-	
HP LaserJet 6P 1299,-	

MEGATEC - Komplettsysteme
MEGA-PC's zum MINI-Preis

Alle Komplettsysteme mit folgender Grundausstattung :
 Miditower ; 512 KB Pipelined B.C. ; 3,5" Floppy ; 16 Bit Sound ;
 W95 Tastatur ; 3 Tasten-Mouse ; 120 Watt-Lautspr. ; Windows 95

	PC 1000 PC 2000 PC 3000 PC 4000
RAM :	8 MB EDO on Board IDE 2 MB EDO ; PCI 2 MB EDO ; IDE 1,6 GB ; IDE
Controller	16 MB EDO on Board IDE 2 MB EDO ; PCI 2 MB EDO ; IDE 1,6 GB ; IDE
Grafik	32 MB EDO on Board IDE 2 MB EDO ; PCI 2 MB EDO ; IDE 1,6 GB ; IDE
CD ROM	32 MB EDO on Board IDE 2 MB EDO ; PCI 2 MB EDO ; IDE 1,6 GB ; IDE
Festplatte	32 MB EDO on Board IDE 2 MB EDO ; PCI 2 MB EDO ; IDE 1,6 GB ; IDE
CD-Recorder	32 MB EDO on Board IDE 2 MB EDO ; PCI 2 MB EDO ; IDE 1,6 GB ; IDE
CPU	AMD K5 PR 133 1439,-
Barpreis	36 x 48,-
mit. Raten	36 x 63,-
CPU	AMD K5 PR 166 1639,-
Barpreis	36 x 55,-
mit. Raten	36 x 65,-
CPU	INTEL P 133 1559,-
Barpreis	36 x 53,-
mit. Raten	36 x 72,-
CPU	AMD K5 PR 133 1869,-
Barpreis	36 x 63,-
mit. Raten	36 x 67,-
CPU	INTEL P 133 1939,-
Barpreis	36 x 65,-
mit. Raten	36 x 75,-
CPU	INTEL P 166 2159,-
Barpreis	36 x 72,-
mit. Raten	36 x 81,-
CPU	INTEL P 166 2399,-
Barpreis	36 x 81,-
mit. Raten	36 x 128,-

... Selbstverständlich fertigen wir PC-Systeme auch individuell nach Ihren Wünschen ...
 Finanzierung auf 12, 24, 36, 48 und 60 Monate möglich (Bitte Info-Material anfordern)

PC - UPGRADE - SETS
 (Mainboard + CPU + Kuehler)

AMD K5 PR133	299,-
AMD K5 PR166	499,-
AMD K6 PR 233	a.A.
Cyrix 6x86 P133+	349,-
Cyrix 6x86 P166+	429,-
IBM 6x86 P150+	349,-
IBM 6x86 P200+	599,-
Intel P133	429,-
Intel P166	649,-
Intel P200	999,-
Intel P166MMX	839,-
Intel P200MMX	1149,-

Preis - TIP

15" Monitor
66 kHz.
100 Hertz bei
800 x 600
max. 1280x1024
3 J. Garantie
469,-

Weitere Hard- und Software auf Anfrage
Bei uns erhältlich : Software für Erwachsene Liste gegen Altersnachw.

Finanzierung aller Artikel ab 500,- Bestellwert möglich
 (Info - Material anfordern)

Alle Preise verstehen sich in DM incl. MwSt. zzgl. Versandkosten. Vorkasse 9,90. Nachnahme 14,90 + NN // Lieferung auf Rechnung nur an Behörden (Händler nach Bonitätsprüfung). Eff. Jahreszins bei Finanzierung über unsere Partnerbank 12,9% // Druckfehler, Preisänderung, technische Änderungen und Auftragsannahme vorbehalten // Angegebene Markenamen sind Eigentum der jew. Hersteller. Abbildungen können vom Original abweichen // Wir versenden nur zu unseren AGB // Bei Nichtabnahme bestellter Pakete berechnen wir pauschal 19,-

Vergleichstest 3D-Grafikkarten

Bube, Dame,

Keiner kann sie aufhalten: Die neueste Revolution im PC-Bereich sind die 3D-Grafikkarten. Fast jeder Hersteller hat eine im Programm, beim User herrscht dagegen die totale Verwirrung. Von Fachbegriffen überschüttet, weiß keiner so genau, welche Karte er denn eigentlich braucht. Wir haben uns für Sie die bereits erhältlichen Modelle einmal vorgeknöpft und einem mehrtägigen Härte-test unterzogen.



Wozu eigentlich 3D-Grafikkarten? Eigentlich sollte so ein mit 200 MHz getakteter Pentium schnell genug sein,

um Spiele vernünftig

darzustellen.

Bei wesentlich billigeren Konsolen klappt das ja auch, mag sich so mancher denken. Stimmt so nicht ganz, denn in den modernen Vi-

deospielekonsolen sor-

gen jeweils eigene

Chips, unabhängig von

den ein oder zwei Haupt-

prozessoren, für Grafik und

Sound. Genauso läuft es

auch bei den neuen 3D-Kar-

ten, die dem Pentium die Re-

chenarbeit für Polygone und

Texturen abnehmen. Wie nicht

anders zu erwarten war, gibt

es natürlich keinen Standard

für 3D-Beschleunigung. Die

meisten Grafikkartenhersteller

wie Hercules, Elsa, Diamond

oder Orchid kaufen von einem

anderen Produzenten die 3D-

Chips; kompatibel zueinander

sind die kleinen Wunderdinge

wie Voodoo 3DFX, Rendition

Verite oder S3 ViRGE natürlich

nicht. Genau hier liegt für Sie

das größte Problem: Alle Kar-

ten haben unterschiedliche

Fähigkeiten und verlangen oft

speziell für sie angepasste Soft-

ware, um überzeugend zu

funktionieren. Noch dazu ar-

gumentieren viele Hersteller in

ihren Anzeigenkampagnen mit den wildesten Fachbegriffen, die mehr verwirren als bei der Entscheidung helfen. Wir haben darum acht bereits im Handel erhältliche Karten so getestet, wie es für Computerspieler am sinnvollsten ist. Angefangen bei der Installation bis hin zum Praxistest mit Spielsoftware mußten die Karten beweisen, daß sie für den harten Spielealltag taugen.

So haben wir getestet

Damit Sie nachvollziehen können, wie wir getestet haben, erst einmal ein paar Hintergrundinformationen zur Funktionsweise der 3D-Karten. Beim Verkauf von Grafikkarten werden immer wieder gerne Benchmarkwerte herangezogen, die den Käufer von der Leistung des Produkts überzeugen sollen. Benchmarks werden durch kleine Programme ermittelt, die in unserem Fall etwa eine bestimmte Anzahl Polygone samt Texturen und einer Reihe von Effekten darstellen lassen und die Zahl der pro Sekunde gezeigten Bilder zählen. Da es immer wieder vorkommt, daß der eine oder andere Hersteller magelt und seine Karten für die gängigen Benchmarkprogramme optimiert, haben wir uns zum einen selbst auf zwei Rechnern von der Leistung der Karten überzeugt, zum anderen auch eines der ersten Spiele zum

Monster

Praxistest herangezogen, das Direct 3D (D3D) unterstützt. Es gibt nämlich generell mehrere Wege, Spiele mit 3D-Karten zu beschleunigen. Am besten läuft es natürlich, wenn der Spielehersteller seine Software speziell auf den Beschleunigerchip anpaßt. Beispiele dafür sind Formel 1 von Psygnosis oder auch POD (Tests in der PC Games 5/97 bzw. 4/97). Einfacher soll es laut Microsoft mit der Software-Schnittstelle Direct 3D funktionieren, die automatisch alle Karten anspricht, die dieses Interface unterstützen. Dadurch entfallen die für den Programmierer lästigen und zeitraubenden Anpassungsarbeiten auf die einzelnen Chips. Nachteil ist natürlich, daß Microsofts Interface nicht speziell auf die Eigenheiten der Karten angepaßt ist, was zu Leistungsproblemen führen kann. Neben dieser Schnittstelle des Softwareriesen hat ein anderes Software-Interface den Weg auf Spiele-PCs geschafft. Auf Silicon-Graphics-Rechnern ist

OpenGL schon lange ein Begriff und überzeugt beispielsweise bei der durch einen kleinen Patch angepassten Version des indizierten Quake durch schönere Grafiken und schnelleren Bildaufbau. OpenGL ist zwar eigentlich auf sündteuren Workstations zu Hause, aufgrund des 3D-Karten-Booms entwickelt Silicon Graphics aber gerade eine spezielle Version für PCs, die Direct 3D das Fürchten lehren soll. Soviel zur Grundlage, denn im Praxistest ist vorerst für den Spieler vor allem D3D interessant, da für diese Schnittstelle die meisten Programme erscheinen. Da sich speziell angepaßte Versionen von Spielen nicht unbedingt miteinander vergleichen lassen, haben wir im Test darauf verzichtet. Um jeden unserer Leser verlässlich zu informieren, welche Karte für seine Bedürfnisse am besten geeignet ist, haben wir außerdem zwei verschiedene Rechner benutzt, die das obere und das untere Ende der derzeit verfügbaren Hardware reprä-

sentieren. Zum einen kam ein Pentium 100 zum Einsatz, dessen Werte sich auch auf Systeme mit 90 oder 120 MHz übertragen lassen. Das High-End-System ist ein Pentium 200 MMX, der aber nur wenig bessere Ergebnisse als ein P166 bringt. Alle Karten hatten übrigens 4 MByte RAM auf der Platine.

Der Direct-3D-Benchmark

Erste Hürde für unsere Kandidaten ist der Direct-3D-Benchmark, der von dem renommierten Institut Jon Peddie Associates verwendet wird. Dieser Test bewertet unter anderem, wie schnell die Karte Polygone zeichnen kann. Wie bei den anderen Benchmarks auch haben wir generell die Werte für die Auflösung von 640x480 Pixel bei 16 Bit Farbtiefe eingestellt und die rechenintensiven Optionen Gouraud-Shading, Texturfilter und Glanzlichter aktiviert. Zur Erklärung der Fachbegriffe lesen Sie bitte unseren Kasten "Glossar".

Der Tunnel-Test

Von Microsoft stammt dieser Benchmark, der genau das simuliert, was in einem Spiel abläuft. Es wird ein aus Polygonen gebildeter runder Tunnel gezeigt, der mit Texturen verkleidet ist. Bei diesem Test wird oft ein Fehler gemacht: Es werden nicht alle relevanten Optionen eingeschaltet, was zu falschen Ergebnissen führt. Neben der für Spiele wichtigen Auflösung von 640x480 Bildpunkten und 16 Bit Farbtiefe werden die bilineare Texturfilterung, Gouraud-Shading, Z-Buffering, Anti-Aliasing, Dithering, Texturen mit Perspektiven-Korrektur und eine solide Darstellung (also kein Gittermodell) des Tunnels aktiviert. Da die Apocalypse 3D und auch die Matrox Mystique kein bilineares Filtering unterstützen, hat diese Option keinen Einfluß auf die Geschwindigkeit der Grafik, wohl aber auf die Bildqualität.

Der Praxis-Test

Schließlich mußten die acht Karten noch im Praxistest bewiesen, wozu sie in der Lage sind. Das Rennspiel *Monster Truck Madness* ist eines der er-



Formel 1 von Psygnosis ist eines der ersten für den 3DFX-Chip optimierten Spiele, das schon auf kleinen Pentiums beeindruckend schnell läuft.



Monster Truck Madness ist eines der ersten Direct-3D-Spiele und zeigt außerdem die aktuelle Framerate an.

sten Programme, das Direct 3D unterstützt und auch dringend benötigt. Wir haben das gängige Testverfahren benutzt, bei dem wir erst einmal eine Runde gefahren sind und diese als Replay speicherten. Durch die Eingabe von "frames" während eines Rennens wird neben dem Armaturenbrett die aktuelle Framerate angezeigt, was Sie natürlich auch bei sich zu Hause nachvollziehen können, wenn Sie die Demo-Version be-

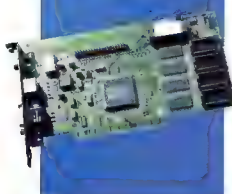
nutzen, die auf der PC Games-CD 11/96 zu finden ist. Die äußerst schwache Performance der Videologic Apocalypse 3D liegt nach Auskunft des Herstellers übrigens an der von Monster Truck Madness verwendeten Version 2.0 von DirectX, da die Apocalypse 3D für DirectX3 optimiert ist. Nähere Einzelheiten zu den Stärken und Schwächen der Karten erfahren Sie im Rahmen der detaillierten Vorstellung in diesem Test.

Ausblick

Teilweise haben die ersten Hersteller schon die zweite Generation ihrer 3D-Chips veröffentlicht, andere folgen in diesen Tagen. Am spannendsten wird das Rennen zwischen den 3DFX-Prozessoren und den PowerVR-Chips werden. 3DFX-Hersteller Voodoo hat bereits jetzt Kampfpfeile angekündigt und will den Chip durch eine Umstellung der Produktionsweise billiger fabrizieren, ohne daß Leistungseinbußen entstehen. NEC und Videologic haben erkannt, daß der PowerVR mehr Unterstützung benötigt, und verkündet, daß rund 25 Millionen Dollar in die Entwicklung von speziellen Spielen und die Vermarktung des Chips investiert werden. Bereits im Sommer soll dann der NEC PCX2 auf der Apocalypse 3D veröffentlicht werden, der nochmal 50% schneller als der Vorgänger sein soll. Sobald die neuen Karten im Handel erhältlich sind, werden wir diese selbstverständlich für Sie testen.

3D

ATI 3D Xpression+ PC2TV



In der 3D Xpression+ PC2TV steckt bereits die zweite Generation des Rage-Chips, der neben Verbesserungen im 3D-Bereich auch bei 2D-Grafiken stärker wurde. Die Stand-alone-Karte verfügt außerdem über Anschlüsse für Fernsehgeräte, was für unseren Test aber nicht von Belang ist. Im Vergleich zu

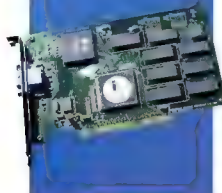
seinem Vorgänger ist der Rage 2 tatsächlich eine ganze Ecke schneller geworden und absolvierte die Benchmarks mit ordentlichen Werten. Gerade in der Spielepraxis hinterließ die ATI-Karte einen guten Eindruck und ist sicher die beste Empfehlung, wenn Sie eine 3D-Karte mit Videoausgang etwa für die Auf-

nahme von 3D-Animationen auf dem heimischen Videorekorder oder für Spiele auf einem großen Fernseher suchen. Das rechtfertigt auch den relativ hohen Anschaffungspreis.

Hersteller: ATI
Tel. 089/1215840
Internet: www.atitech.com
Preis: 349,- DM

3D

Creative Labs 3D-Blaster PCI



Einfach war es nicht, dem 3D Blaster vernünftige Benchmarks zu entlocken. Abgesehen von heftigen Problemen bei der Installation der Treiber mußten diese erstmal durch die neueste Version ersetzt werden, bevor die Karte zu gebrauchen war. Auf beiden Systemen standen wir bei der Deinstallation nach dem Test vor dem Problem, daß sich

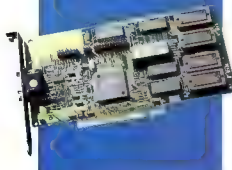
diese Treiber heftigst gegen ihre Entfernung wehrten und kurzerhand beide Rechner lahmlegten. Nachdem die Systeme zur Zufriedenheit des 3D Blasters eingerichtet waren, lieferte die Karte auch nur eine mäßige Performance und weigerte sich auf dem P100, den Tunnel-Test im Vollbild-Modus laufen zu lassen. Immerhin ist dank des bilinearen

Filterings die Bildqualität ansprechend hoch, wenngleich die Leistung gerade auf kleineren Rechnern nicht ausreicht. Außerdem gibt es für diese Karte im Gegensatz zu den Konkurrenten derzeit keine Unterstützung für DOS-Spiele.

Hersteller: Creative Labs
Tel. 089/957 9081
Internet: www.creative-labs.com
Preis: 399,- DM

3D

Elsa Victory 3D



Die Stand-alone-Karte Elsa Victory 3D hat den S3 Virge auf der Platine sitzen, der generell nicht zu den schnellsten 3D-Chips zählt. Entsprechend zählt war auch die Leistung in allen drei Benchmarktests, wobei für Monster Truck Madness ein Treiber-Update nötig war, um das Spiel überhaupt zum Lau-

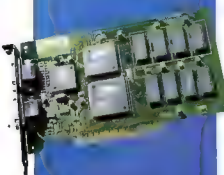
fen zu bekommen. Auf dem P200 war Monster Truck Madness zwar noch spielbar, auf einem P100 ist wegen der mageren sieben Frames pro Sekunde exaktes Steuern unmöglich. Auch der Tunnel-Test sowie der Direct-3D-Benchmark entlarven die Victory 3D als ziemlichen Schnarcher. Im

2D-Bereich ist die Karte aber eine der schnellsten überhaupt, so daß sich eine Anschaffung nur für zweidimensionale Spiele und Anwendungen lohnt. Als 3D-Beschleuniger ist sie dagegen durchgefallen.

Hersteller: Elsa
Tel. 0241/917917
Internet: www.elsa.de
Preis: 299,- DM

3D

Diamond Monster 3D



Die Monster 3D ist eine der ersten Grafikkarten mit dem Voodoo Graphics 3DFX-Chip und läuft als zusätzliche Karte neben dem bereits vorhandenen Grafikkadaper. Ihre alte VGA-Karte und die Monster 3D werden über ein externes Kabel miteinander verbunden, das Monitorkabel steckt dann in der Diamond-Karte. Die Installation der nötigen Treiber ist denkbar einfach und problemlos, wobei die Monster 3D nicht als Grafikkarte, sondern als Multimedia-Erweiterung im System-Setup zu finden ist. Obwohl die mitgelieferten Trei-



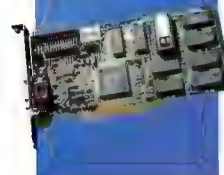
ber auf Anhieb funktionieren, sollten Sie auf jeden Fall bei Diamond oder im Internet die aktuelle Version 1.07 beziehen, die kleinere Fehler ausmerzt. Im Benchmarktest schnitt die Monster 3D klar am besten ab und lieferte dank des bilinearen Filterings auch die höchste Bildqualität. Die Beschränkung auf eine Bildwiederholfrequenz von nur 60 Hz bei Super VGA fällt in der Praxis nicht auf, wie der Test mit Monster Truck Madness und anderen Spielen bewies. Am deutlichsten wird der Vorsprung der Diamond gegenüber Karten mit anderen

Chipsätzen auf Pentiums unterhalb der 133 MHz-Schwelle, da dort die Grafikbeschleunigung am extremsten auffällt. So läßt sich ein P100 problemlos zur flotten Arcade-Maschine aufrüsten. Wer also nicht gleich ein neues System kaufen will und über eine flotte 2D-Grafikkarte verfügt, kann mit der Monster 3D nichts falsch machen. Auch die bereits verfügbare bzw. bald erscheinende Software spricht für die Karte mit dem Voodoo-Chip.

Hersteller: Diamond
Tel. 08151/2660
Internet: www.diamond.com
Preis: 499,- DM

3D

Hercules Terminator 3D



Auf der Terminator 3D sitzt wie bei der Victory 3D ein S3 Virge, der im 2D-Bereich die selben ansprechenden Leistungen vollbringt, allerdings im 3D-Bereich eindeutig schneller ist. Voraussetzung dafür war allerdings ein Besuch auf der Homepage von Hercules, um die

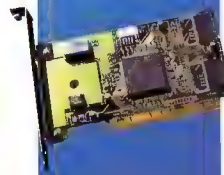
neuesten Treiber zu besorgen. Dann zeigte die Terminator 3D allerdings ihre für den schwachen S3-Chip beeindruckende Performance, gerade bei Monster Truck Madness hinterließ sie einen guten Eindruck. Da sie auch das bilineare Filtering beherrscht, ist ihre Leistung

umso eindrucksvoller. Angesichts des Preisniveaus ist aber auch diese Karte keine Alternative zu den nur unwesentlich teureren 3DFX-Karten.

Hersteller: Hercules
Tel. 089/89890573
Internet: www.hercules.com
Preis: 329,- DM

3D

Videologic Apocalypse 3Da



Der Konzern NEC und Videologic haben gemeinsam den PowerVR-Chip entwickelt, der das Herzstück der Apocalypse 3D darstellt. Auch diese Karte wird zusätzlich zur schon vorhandenen Grafikkarte in einen freien PCI-Slot gesteckt, kommt aber ohne Kabel aus. Sie schaufelt die Grafikdaten über den PCI-Bus weiter, was einen Pentium ab 133 MHz voraussetzt, damit sie ansprechende Leistungen liefert. Auf langsameren Rechnern ist die Performance entsprechend mau beziehungsweise gleich Null. Ein weiteres Problem der Apoca-

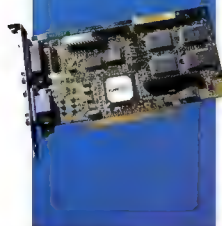
lypse 3D ist die fehlende Unterstützung des bilinearen Filterings, was beim Tunnel-Test zwar hohe Framerates lieferte, aber deutlich grobere Texturen als bei den anderen Boards zur Folge hat. Die schwache Leistung bei Monster Truck Madness liegt wie bereits erwähnt an der schlechten DirectX2-Unterstützung, wobei sich auch bei anderen Spielen herausstellte, daß die Apocalypse 3D unter Direct 3D Probleme mit transparenten Texturen hat, was unschöne Blöcke um Objekte zur Folge hat. Auch die für den PowerVR-

Chip optimierte Version von Ubi Softs Rennspiel POD kann nicht gegen die 3DFX-Konkurrenz ankommen, obwohl sie im Gegensatz zu diesen auch Auflösungen über 640x480 Pixel schafft. Dank der ungefilterten Texturen sieht die Grafik dennoch nicht so schön aus. Zum gegenwärtigen Zeitpunkt hat der PowerVR trotz der an sich leistungsfähigen Technik keine Chance gegen die Voodoo-Konkurrenz.

Hersteller: Videologic
Tel. 06103/93470
Internet: www.videologic.com
Preis: 389,- DM

3D

Matrox Mystique



Mit der Mystique hat Matrox ein heißes Eisen im Rennen um einen der begehrten PCI-Slots in Spiele-PCs im Feuer. Der haus-eigene Chip MGA1024SG ist nicht nur im 2D-Bereich hervorragend, sondern liefert auch bei 3D-Spielen eine an-sprechende Leistung. Monster Truck Madness ist mit 12 Frames pro Sekunde noch ordent-lich spielbar, und der Tunnel-Test lieferte auf dem P200 her-



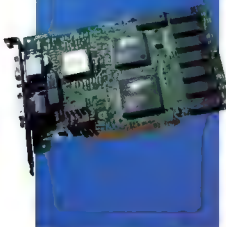
vorrangende Ergebnisse; auf dem P100 weigerte sich die Karte standhaft, die Farbpalette mit 8 Bit Farbtiefe darzustellen, und lie-ferte dadurch unrealistische Phantasiewerte. Dennoch zei-gen eine ganze Reihe von spe-ziell für die Mystique ange-paßten Spielen auch auf klei-neren Rechnern die Qualitäten der Karte. Allerdings hat das Matrox-Board den selben Nachteil wie die Apocalypse

3D, da auch sie kein bilineares Filtering unterstützt, was die guten Benchmarks wieder et-was relativiert. Als reine Di-rect-3D-Karte bleibt sie den 3DFX-Boliden zwar unterlegen, aber als Standard-VGA-Karte in Kombination mit einem Add-on-Board mit Voodoo-Chip ist sie das Nonplusultra.

Hersteller: Matrox
Tel. 089/6144740
Internet: www.matrox.com/mag
Preis: 399,- DM

3D

Orchid Righteous 3D



Die zweite Karte mit dem 3DFX-Chip von Voodoo steht der Monster 3D in der Leistung kaum nach. Auch hier ist die Installation so einfach wie mög-lich, wobei das mitgelieferte Verbindungskabel besser abge-schirmt ist als bei der Monster 3D und das Bild geringfügig verbessert. Dies fällt aber in der Praxis kaum auf. Die mitgelie-ferten Treiber dürfen Sie dage-gen getrost vergessen, da die ersten Versionen einige Proble-

me mit der Direct-3D-Unterstüt-zung haben. Hier hilft nur eine Anfrage bei Orchid oder der Weg ins Internet; die aktuelle Version 1.3 läuft dann auch fehlerfrei. Da die Orchid-Karte den selben Chip verwendet wie die Monster 3D, unterliegt sie auch den Beschränkungen bei der Bildwiederholffrequenz, bie-tet aber auch dieselbe exzellen-te Performance bei Spielen. Die einzigen Nachteile der Right-eous 3D gegenüber der Kon-

kurrenz von Diamond sind das sehr laute "Klick" beim Um-schalten auf den 3DFX-Modus, die mangelhaften mitgelieferten Treiber und der geringere Um-fang der mitgelieferten Spiele. Ansonsten gilt das gleiche wie für die Monster 3D, so daß nicht zuletzt der aktuelle Preis bei Ihrem Händler Ihre Kaufent-scheidung unterstützen sollte.

Hersteller: Orchid **Tel.** 089/58098255
Internet: www.orchid.com
Preis: 469,- DM

Glossar

Damit Sie die einzelnen Fachbegriffe richtig einordnen können, haben wir die wichtigsten für Sie erklärt:

Anti-Aliasing: Da jedes Bild aus Pixeln aufgebaut ist, entsteht bei Ver-gößerungen der ungeliebte "Treppen-Effekt". Anti-Aliasing berechnet neue Farbwerte zwischen nebeneinander liegenden Bildpunkten, wo-durch das Bild weicher, aber auch unschärfer wird und die Pixel inein-ander verschwimmen.

Bilineares Filtering: Dieses Verfahren funktioniert ähn-lich wie Anti-Aliasing, beschränkt sich aber auf 2x2 Pixel und wird bei Texturen verwendet.

Diese "bröseln" dann nicht grobkörnig auf, son-dern sehen weich und homogen aus.

Direct 3D: Eine Software-Schnittstelle von Windows 95, die Programmieren den Zugriff auf 3D-Grafik-karten erleichtern soll, ohne ein Spiel für jeden Chip-satz anpassen zu müssen.

Fog: Simuliert Nebel, Dunst oder Rauch und benötigt ent-weder die Unterstützung transparenter Texturen oder re-chenintensive Algorithmen.

Glanzlicht: Auch "Specular Effect" genannt. Simuliert den Schimmer einer Lichtquelle auf einem Objekt.

Gouraud-Shading: Dieser Algorithmus berechnet aus den Eckpun-ten eines Polygons weiche Farbverläufe, die das Objekt plastischer aus-sehen lassen und störende Ecken und Kanten beseitigen.

MIP-Mapping: Mehrere Texturen für ein und dasselbe Objekt werden verwendet, wobei die näher beim Betrachter liegenden feiner aufgelöst werden als die hinteren, die ohnehin nicht so gut zu sehen sind.

OpenGL: Software-Schnittstelle, ähnlich wie Direct 3D, allerdings von Si-licon Graphics, ursprünglich für den Einsatz auf Workstations entwickelt. Eine spezielle PC-Version namens Cosmo OpenGL ist bereits in Arbeit und soll noch dieses Jahr erscheinen und Spiele unterstützen.

Perspektiven-Korrektur: Normalerweise entstehen bei der perspektivischen Abbildung von Texturen un-schöne Verzerrungen, die durch dieses Verfahren wieder beseitigt werden.

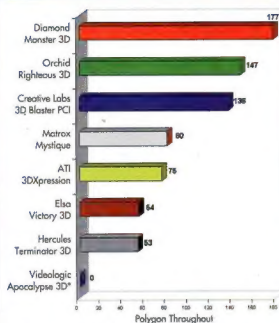
Polygon: Aus der Mathematik als Viereck bekannt. Dreiecke sind die einfachsten Polygone, häufig wer-den Vier- oder Sechsecke verwendet, um dreidimen-sionale Objekte aufzubauen.

Texture: Eine Grafik, die auf 3D-Objekte projiziert wird, damit das an sich einfarbige Gebilde wie ein Asteroid oder eine Hauswand aussieht.

Z-Buffering: Dreidimensionale Objekte besitzen neben den X- und Y-Werten auch eine Z-Koordinate, die für die räumliche Tiefe zuständig ist. Beim Z-Buffering wird dieser Wert verwendet, um hintenliegende, also nicht sichtbare Teile eines Objekts bei der Darstellung wegzulassen und somit Rechenzeit zu sparen. Nach-teil ist der erhöhte Speicherbedarf

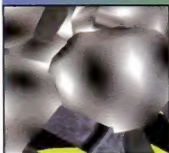


Pentium 100



* Der Direct-3D-Test war hier nicht möglich

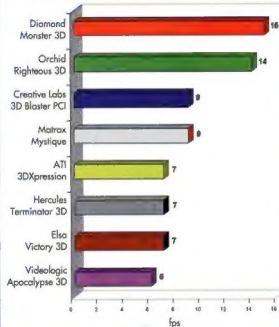
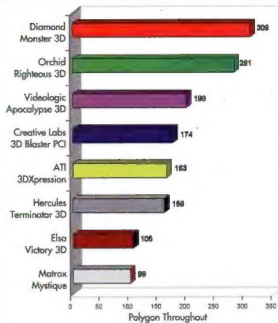
Test



Direct-3D

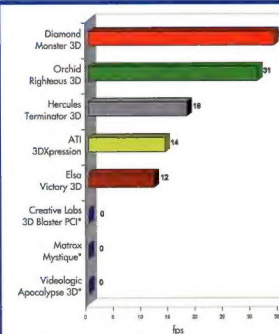
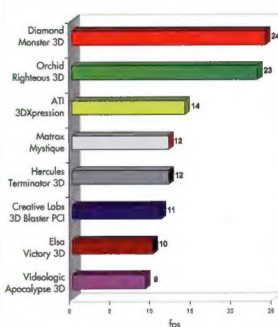
Der Direct-3D-Benchmark gibt Auskunft über die Polygonleistung der Karten. Die Videologic Apocalypse 3D beschwerte sich trotz 4 MByte RAM über zu wenig Videospeicher und ließ den Test erst gar nicht starten.

Pentium 200 MMX



Monster Truck

Der Praxistest mit dem Direct-3D-Spiel Monster Truck Madness gibt mit konkreten Framerate-Werten Aufschluß über die Spielbarkeit der Karten. Die Apocalypse 3D lief wegen der mäßigen DirectX2-Unterstützung entsprechend langsam.

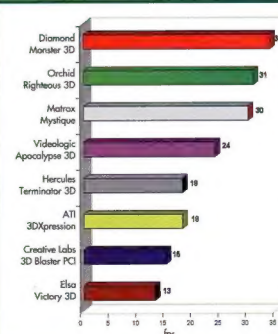


* Der Tunneltest war hier nicht möglich



Tunnel

Die Simulation einer 3D-Engine entwarf auf dem relativ langsamen P 100 gleich drei Karten als Problemkinder. Die Videologic-Karte verweigerte einmal mehr den Dienst, der 3D Blaster wollte partout nicht im Vollbild-Modus laufen, und die Matrix Mystique lief nur mit einer vier Bit breiten Farbpalette, weswegen die ermittelten Werte unrealistisch hoch waren.



COMING UP!

X-WING VS. TIE FIGHTER

Star Wars und kein Ende: Nachdem LucasArts diesen Monat mit Yoda Stories einen Vorgeschmack gab, zeigt das kalifornische Softwarehaus, was aus der kostspieligen Star Wars-Lizenz wirklich zu machen ist. Ob X-Wing vs. Tie Fighter trotz der starken Betonung des Netzwerkmodus auch Singleplayer-tauglich ist, lesen Sie in der PC Games 7/97.



STARFLEET ACADEMY

Star Trek kann bei dem Boom um die Star Wars-Trilogie natürlich nicht zurückstehen, und so erwartet uns nächsten Monat die interaktive Raumschiff-Flugschule Starfleet Academy. Interplay hat weder Kosten noch Mühen gescheut, so daß Sie nun zeigen können, daß aus Ihnen - mit Hilfe prominenter Vertreter der ursprünglichen Enterprise-Besatzung - der bessere James T. Kirk geworden wäre. Ob das dann auch Spaß macht oder ob es sich um eine dröge Simulation handelt, steht im nächsten Heft.



FIFA SOCCER MANAGER

Durch den sensationellen Erfolg der EA Sports-Serien lag es nahe, etwas genrefremde Spiele mit gleicher Thematik in das Produktprogramm aufzunehmen. Die Wirtschaftssimulation zu FIFA Soccer erlaubt es dem Sportspielern, seine computergesteuerten Mitspieler nun endlich einem ordentlichen Training zu unterziehen. Wie sich das Spiel im Langzeitest und im Vergleich mit Bundesliga Manager 97, Anstöß 2 und Hattrick Wins bewährt, zeigt sich im kommenden Review.



TIPS & TRICKS

Mit den Komplettlösungen zu Electronic Arts KKNDD, Shiny's MDK und



Westwood's C&C: Gegenangriff sind auch nächsten Monat die 32 Seiten Tips & Tricks prall gefüllt mit lebenswichtigen Informationen. Vor allem die versteckten Ameisenmissionen dürfen für so manchen Spieler ein Buch mit sieben Siegeln sein, wir helfen Ihnen weiter.

Index

3D Ultra MiniGolf	126
3D Ultra MiniGolf	Demo
Aaron vs. Ruth	40
Anstöß 2	40
Atomic Bombberman	8
Banzai Bug	156
Batman Forever	144
Battleport	Demo
Blindfisch 2	Patch
Blood	TB59
Bug Too	156
Bundesliga Manager 97	Patch
Bundesliga Manager 97	TB48
C&C2: Gegenangriff	114
C&C2: Gegenangriff	TB40
Command & Conquer 2	TB60
Daggerfall: The Elder Scrolls	Patch
Dark Reign	36
Darklight Conflict	Demo
Das Gewehr	Patch
Das Hexagon Kartell	Patch
Das Schwarze Auge 3	TB52
Deadlock	TB60
Descent 2	TB60
DSF Fußball Manager	Patch
Earth 2140	Demo
Enemy Nations	Demo
Extreme Assault	44
Extreme Assault	Demo
F-16 Fighting Falcon	12
FIFA Soccer 97	TB60
FIFA Soccer Manager	Demo
Formula Karts	12
Harvest of Souls	52
Have a NICE Day	18
Imperialism	14
Imperium Galactica	116
Independence Day	156
Interstate 76	62
Interstate 76	Demo
Into the Void	146
Iron & Blood	156
Jedi Knight	24
Krush, Kill 'n' Destroy	TB46
Lamaze	140
MA.X	TB59
M1A1 Abrams	138
Marble Drop	118
MDK	Patch
Megaplane 2	12
Mind Grid	158
Moto Racer	142
NBA Jam Extreme	Demo
NCAA Basketball 97	Demo
Need for Speed 2	54
Of Light and Darkness	10
Outlaws	120
Pacific General	14
Pandemonium	152
POD	TB59
Power PI	Demo
Puzzle Bobble	158
Quest for Glory 5	20
Re-Loaded	136
Radneck Rampage	130
Return to Krondor	10
Risiko	Patch
Scorab	158
Sean Dundee World Cup Football	8
Silent Hunter	Patch
Speedster	150
Star Command	150
Star Trek: Generations	56
StarCraft	30
Steel Panthers	Patch
Terrace	8
Test Drive: Offroad	154
Test Drive: Offroad	Demo
The Spaced Bar	10
Theme Hospital	Demo
Till	Patch
Time Warriors	134
Tomb Raider	8
Tomb Raider	TB59
Toy Story	158
Toy Story	Demo
UEFA Champions League 96/97	108
Vernier	Patch
WarCraft Adventures	32
WarWind	Patch
X-Car: Experimental Racing	Demo
X-Men	148
X-Men	Demo
Yoda Stories	50
Yoda Stories	Demo

T= im Tips & Tricks-Teil
Patch, Demo = auf der Cover-CD-ROM

Die PC Games Ausgabe 7/97 erscheint am 4. Juni 1997

HARD FIGHT
HARD FIGHT

HARD FIGHT

HARD FIGHT

HIGH SCORE

HIGH SCORE

SCORE

PRO-PINBALL

timeshock!

Gib Dir die TimeShock-Kugel.

Sei hart zu Dir, konzentriert und schnell.

.....Sei einer der Besten.....

Denn nur die 10 Besten fliegen zum Finale nach London.

..Ab Mai in ganz Deutschland, frag' Deinen Händler.

....Pro.Pinball TimeShock. Das Sommer-Ereignis '97.

www.kochmedia.com

Tel 089 857 95 120

KOCH
MEDIA

empire
INTERACTIVE



Die Macher von Simon I und II haben ein
neues Epos geschaffen:



ES GIBT NOCH HELDEN

F
L
O
O
Y
D



adventure soft

Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

<http://www.bomico.com>